FORGOTTEN REALMS

-Campaign Setting-

Baldur's Gate™

Sommaire

Introduction....2
Le guide de jeu....3
Installation....4
Création de personnage....4
Interface....8
Parties multijoueurs....26
Mesure du temps dans Baldur's Gate....32
Règles du jeu AD&D....32
Actions des personnages....34
Combat....37
Expérience et gain de niveaux....44
Caractéristiques des personnages....46
Magie et système de sorts....57
Equipement....61
Objets magiques et trésor....66
Crédits....68
Assistance technique....72
Site Web d'Interplay....74

Introduction

Bienvenue dans l'univers de Baldur's Gate ! Vous êtes sur le point d'entreprendre un voyage allant au-delà de tout ce que vous avez vu sur un ordinateur auparavant. Vous connaîtrez une aventure d'intrigues et de sombres trahisons. Vous rencontrerez des bêtes fantastiques et une magie puissante. Vous commencerez jeune et faible mais, avec du temps et de l'expérience, vous pourrez devenir vous-même une source de légendes ! Tout cela sans quitter votre siège...

Baldur's Gate s'appuie sur les règles et les instructions du jeu Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) publié par TSR, Inc. le système de jeu de rôle le plus populaire jamais créé. Baldur's Gate fait revivre AD&D sur l'ordinateur comme aucun jeu n'a su le faire jusqu'à présent. Des modifications ont parfois été apportées à la façon dont les règles de AD&D s'appliquent à Baldur's Gate. Le souci en était à chaque fois d'améliorer la qualité de l'expérience de jeu. Le fait que même les ordinateurs d'aujourd'hui aient des difficultés à capturer toute la flexibilité permise par les règles du jeu AD&D est un témoignage de la profondeur et de la richesse élaborées par le système AD&D.

Alors relaxez-vous et plongez au cœur de l'action. Au bout du compte, c'est toujours le jeu qui parle le mieux de lui-même. Ce produit est le fruit de la vénération de l'équipe qui l'a créé. Avec un peu de chance, vous sentirez toute l'attention prodiguée aux personnages, aux endroits et à l'histoire.

Puissiez-vous ne jamais connaître l'échec de la lance !

Le guide de jeu

Dans la première partie du manuel, nous allons apprendre à jouer à Baldur's Gate, de la création des personnages à leurs déplacements dans l'univers de jeu, tout en interprétant ce que vous voyez, sans oublier les parties avec d'autres joueurs en mode multijoueurs.

La deuxième partie du manuel aide à planter le décor pour l'histoire du jeu et décrit les règles de l'univers de jeu. Il n'est pas nécessaire de connaître absolument tous les détails pour pouvoir jouer, mais si vous savez ce dont il s'agit, vous en apprécierez d'autant plus le jeu.

Sauf mention contraire, tout ce que vous lirez dans le manuel s'applique à la fois aux parties à joueur unique et aux parties multijoueurs. Le mode multijoueurs de Baldur's Gate vous permet de vous plonger avec un maximum de cinq amis dans le même scénario qu'en mode à un seul joueur, avec un leader de groupe et l'ordinateur jouant le rôle du Maître du Donjon.

Installation

Pour installer Baldur's Gate, vous devez d'abord insérer le CD-ROM 1 de Baldur's Gate dans le lecteur de CD-ROM et suivre les instructions à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône représentant le lecteur de CD-ROM sous « Poste de travail ». Ceci affichera une liste des fichiers se trouvant sur le disque 1 de Baldur's Gate. Localisez le fichier AUTORUN.EXE et double-cliquez dessus pour lancer le programme d'installation.

Après avoir installé le jeu, d'autres options seront disponibles dans le menu de lancement :

Désinstallation : lorsque vous serez prêt à désinstaller le jeu, l'option Désinstallation effacera tous les fichiers appropriés à l'exception de vos parties sauvegardées.

Lisezmoi : ce fichier contient des informations et des modifications de dernière minute qui n'ont pas pu être imprimées dans ce manuel. Veuillez prendre le temps de lire le fichier Lisezmoi si vous rencontrez des problèmes avec ce produit.

Inscription : veuillez prendre le temps d'enregistrer votre exemplaire de Baldur's Gate auprès de Black Isle Studios. Vos réactions sont les bienvenues et vous permettront de figurer sur notre liste de publipostage pour des offres spéciales et diverses promotions.

Fermer : pour fermer la fenêtre de lancement.

Lancement démos : des démos d'autres produits Black Isle Studios ont été incluses dans Baldur's Gate. Veuillez vous reporter au fichier Lisezmoi pour tout renseignement ou instruction relative à leur exécution.

Configuration : les touches de raccourci utilisées dans Baldur's Gate peuvent être modifiées à l'aide de cet utilitaire. Sélectionnez la touche de raccourci que vous souhaitez modifier et entrez la nouvelle touche affectée à la fonction.

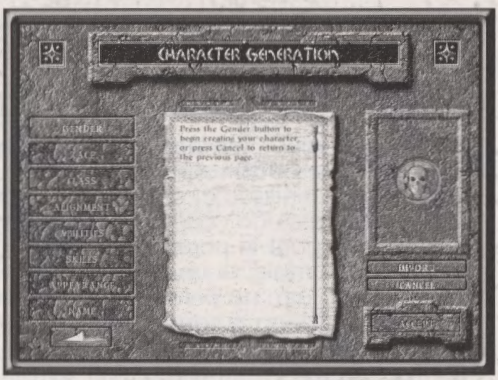
Jouer : après avoir tout configuré, cliquez sur le bouton Jouer pour commencer à jouer. Après le logo et les séquences d'introduction, sélectionnez « Un seul joueur » et « Nouvelle partie » pour entamer la création de votre personnage et commencer votre aventure sur la Côte des Epées !

Pour lancer Baldur's Gate, il vous suffit à présent de sélectionner l'application Baldur's Gate dans le groupe de programmes Black Isle Studios du menu Démarrer.

Création de personnage

Pour créer un personnage, suivez les étapes ci-dessous. Vous pouvez appuyer sur « Annuler » à tout moment en cours de processus et le programme vous demandera si vous souhaitez revenir à l'écran de jeu principal. Pour revenir en arrière dans la création de personnage, appuyez sur la flèche pointée vers le haut dans le coin inférieur gauche de l'écran.

SEXE



Le sexe de votre personnage est le premier critère. Vous pouvez choisir masculin ou féminin et appuyer sur le bouton « Terminé » une fois que vous avez effectué votre sélection (comme sur n'importe quelle page).

* Les membres féminins des Royaumes peuvent exceller dans n'importe quel domaine de leur choix et sont facilement les égales de leurs équivalents masculins dans tous les domaines.

* Les membres masculins des Royaumes peuvent exceller dans n'importe quelle profession de leur choix, que ce soit la sorcellerie, le vol ou les arts de la guerre.

APPARENCE : sélection de portrait

Sélectionnez un portrait pour votre personnage.

Pour utiliser un portrait personnalisé, reportez-vous aux instructions du fichier Lisezmoi sur le CD d'installation.

RACE

Sélectionnez la race de votre personnage parmi les six races disponibles : humain, nain, elfe, gnome, petites gens ou demi-elfe.

Des descriptions de chaque race sont fournies dans la zone située en dessous des cases de sélection.

CLASSE

Les classes et les combinaisons de classes disponibles pour la race que vous avez choisie seront mises en surbrillance. Choisissez la classe que vous voulez dans la liste.

Des descriptions de chaque classe sont indiquées dans la zone située en dessous des cases de sélection.

Les personnages **multiclasses** ne sont disponibles que pour les races autres que les humains et partagent les caractéristiques et les restrictions des deux classes. Les personnages humains peuvent choisir de devenir multiclassés ultérieurement dans le jeu.

Les personnages **à classes jumelées** commencent leur vie aventureuse dans une classe, puis peuvent par la suite passer à une classe différente. Lorsque le personnage choisit de changer de classe, les caractéristiques de l'ancienne classe ne sont pas disponibles tant que le personnage n'atteint pas le niveau correspondant à son ancienne classe. Les caractéristiques des deux classes sont alors disponibles au niveau en cours. Le personnage ne peut jamais progresser plus avant

dans sa classe antérieure. Seuls les humains peuvent posséder des classes jumelées.

SCORES DE CARACTERISTIQUES

Un écran affiche les caractéristiques attribuées aléatoirement à votre personnage (calculées sur la base de trois jetés de dés á Six faces pour chaque caractéristique et ajustées selon la race du personnage). Les valeurs minimales de chaque classe seront automatiquement sélectionnées pour le personnage dont les caractéristiques sont trop faibles (par exemple, si un personnage a besoin de 17 points de charisme pour être un paladin et que l'ordinateur obtient un 12, le personnage recevra automatiquement 17 points). Vous pouvez soustraire des points d'une caractéristique pour les ajouter à une autre mais vous ne pouvez pas enlever de points d'une caractéristique si cela a pour effet de baisser cette caractéristique en dessous des valeurs minimales de race ou de classe. Chaque caractéristique est accompagnée d'une description. Tirez vos caractéristiques au sort autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous atteigniez une combinaison satisfaisante.

ALIGNEMENTS

Le joueur bénéficie d'un choix d'alignements, en fonction de sa classe et de sa race. Chaque alignement est accompagné d'une description précise. Votre alignement détermine la façon dont votre personnage réagit à son environnement. Lisez bien chaque description avant de faire votre choix. Si vous vous éloignez considérablement de votre alignement au cours d'une partie, vous devrez en supporter les conséquences ; vous risquez même de perdre certaines de vos caractéristiques !

COMPETENCES

Tous les personnages reçoivent des compétences martiales. Il existe une liste des compétences disponibles pour le personnage et chaque compétence est accompagnée d'une légende la décrivant. Un personnage peut souvent manier une arme, même s'il n'en a pas les compétences mais il subira alors une pénalité de -1 à chaque fois qu'il utilisera cette arme. Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent augmenter leur maîtrise des armes en ajoutant un deuxième point à n'importe quelle compétence. Cela leur donne un bonus supplémentaire en attaque et en dégâts infligés. Aucun personnage de départ ne peut avoir plus de deux points affectés à une compétence et seuls les guerriers peuvent par la suite affecter plus de 2 points à une compétence donnée.

CAPACITES DE VOL

Si votre personnage est un voleur ou un personnage multiclasses avec des capacités de vol, vous lui attribuerez des points d'aptitudes de vol. Le voleur possède 30 points à affecter au premier niveau et 20 points à chaque niveau suivant. Les talents disponibles sont le vol, le crochetage de serrures, la détection des pièges et la furtivité

(mouvements silencieux / se cacher dans l'ombre). Chaque aptitude est accompagnée d'une légende la décrivant.

SORTS

Si votre personnage est un magicien (ou un barde), un écran apparaîtra pour vous permettre de choisir des sorts de premier niveau. Il s'agit des sorts avec lesquels votre personnage va commencer la partie. Chaque sort est accompagné d'une description.

RACE ENNEMIE

Les rôdeurs choisiront une race ennemie. Le rôdeur recevra des bonus lorsqu'il combattra des créatures de ce type. Choisissez entre ver charognard, ettercap, goule, grouilleux, petit hobgobelin, kobold, ogre, squelette et araignée.

APPARENCE

Vous pouvez modifier l'allure générale de votre personnage en choisissant sa couleur de cheveux et de peau, ainsi que les couleurs majeures et mineures des vêtements. Vous pourrez également modifier ces dernières depuis la page d'inventaire une fois que l'aventure a commencé. Cliquez sur la case affichant la couleur actuelle pour faire apparaître une zone de sélection comportant d'autres choix de couleurs pour chaque catégorie. Vous pouvez également personnaliser le portrait et les sons associés à votre personnage. Ces deux éléments peuvent par ailleurs être modifiés ultérieurement.

NOM

Enfin, vous devez donner un nom à votre personnage. Cliquez sur la zone de texte et tapez votre nom. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur « Entrée » ou cliquez sur « Terminé » pour le valider.

FINITION DE VOTRE PERSONNAGE

Une fois que vous avez terminé toutes les étapes ci-dessus, cliquez sur « Accepter » dans le coin inférieur droit ou cliquez sur la flèche pointant vers le haut située dans le coin inférieur gauche pour effacer le dernier champ de données et ré-entrer les informations.

Interface : comment jouer à Baldur's Gate

Baldur's Gate est un jeu complexe et son interface comporte de nombreuses facettes. Ces dernières sont conçues pour faciliter la navigation dans le jeu une fois que vous avez maîtrisé les commandes de base.

Cette section décrit les différentes parties de l'interface, y compris toutes les fenêtres et tous les boutons, et détaille le contrôle et la fonction de chacun. La plupart des fonctions sont évidentes, et vous pouvez donc choisir de lire cette section après avoir exploré le jeu ou avant de commencer.

Contrôle et boutons de la souris

Bouton gauche de la souris : action

Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour effectuer les actions suivantes :

sélectionner un personnage ou un portrait (si un personnage ou un groupe était auparavant sélectionné, ce personnage ou groupe est désélectionné et le nouveau personnage est sélectionné à la place).

sélectionner plusieurs personnages (maintenir la touche MAJ enfoncée tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les divers personnages du terrain ou sur les portraits).

ajouter des personnages non sélectionnés à la sélection actuelle (maintenir la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur ces personnages).

centrer la vue sur un personnage (double-clique sur un portrait).

activer les boutons d'action à l'écran (ligne du bas de l'écran) : défendre, parler, attaquer (cliquez sur une arme), détecter des pièges (T), se faufiler (T), voler (T), repousser les morts-vivants (C,P), faire l'imposition des mains (P), chanter comme un barde (B), changer de forme (D), lancer un sort rapide (invocateurs de sorts), jeter un sort de la liste des sorts (invocateurs de sorts), utiliser un objet de l'inventaire, utiliser un objet rapide, sélectionner une formation.

lancer des sorts et utiliser les objets une fois qu'ils ont été sélectionnés.

sur le terrain, avancer le(s) personnage(s) sélectionné(s) vers l'emplacement cible (remarque : cliquez avec le bouton droit pour vous déplacer en mode de formation).

sélectionner plusieurs personnages (en maintenant le bouton gauche appuyé et en faisant glisser la souris sur le terrain ou les portraits des personnages ; crée une zone de sélection mobile).

faire ramasser des objets aux personnages actuellement sélectionnés (cliquer sur les objets) ; si plus d'un personnage est sélectionné, le portrait situé le plus haut (le « leader ») se dirige vers l'objet et le ramasse.

modifier l'ordre de déplacement des personnages (cliquez à gauche sur un portrait et faites le glisser vers l'endroit désiré ; le portrait sera inséré dans les espaces séparant les personnages vers lesquels vous le déplacez).

activer ou désactiver le mode pause (cliquez sur l'horloge en bas à gauche).

Bouton droit de la souris : informations, annulation des actions et contrôle des mouvements de formation :

Cliquez sur le bouton droit de la souris pour effectuer les actions suivantes :

afficher l'écran d'inventaire de ce personnage (cliquez sur un portrait).

afficher l'écran des propriétés d'un objet ou d'un sort (cliquez sur un objet ou un sort dans les pages d'inventaire ou de sort).

annuler les attaques ou les lancements de sorts en cours.

entendre un échantillon sonore (cliquez sur un monstre, un personnage non-joueur (PNJ) ou un personnage sélectionné).

faire avancer le personnage sélectionné en mode de formation, sur le terrain (cliquez avec le bouton droit, maintenez et faites glisser pour faire pivoter la formation si plus d'un personnage est sélectionné).

configurer les options relatives à un groupe (cliquez sur les emplacements d'armes rapides, de sorts rapides, d'objets rapides et de formations de groupe) ; après avoir cliqué avec le bouton droit, les options actuelles de cet emplacement rapide apparaîtront ; vous pouvez sélectionner l'une des options de l'emplacement en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

Mouvements de la souris : déplace le point de vue

La zone de jeu principale défilera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite si vous déplacez la souris vers les bords de l'écran, que ce soit en mode fenêtre ou en mode plein écran. Ceci se produit également si vous utilisez les touches flèches du pavé numérique.

L'interface principale : là où se déroule la partie

(9 boutons de groupes sont illustrés ici ; ils afficheront 12 boutons de personnages si un seul personnage est sélectionné)

Zone de jeu principale

Cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner des personnages. La combinaison cliquer à gauche + Maj ou cliquer à gauche + Ctrl permet également de sélectionner ou de sélectionner/désélectionner plusieurs personnages. Enfin, si vous cliquez et faites glisser la souris sur la zone de jeu principale, une « boîte » s'affichera et tous les personnages qui se trouvent à l'intérieur de cette boîte seront sélectionnés (vous pouvez utiliser cette fonction avec la touche Maj pour ajouter des personnages à ceux actuellement sélectionnés, ou avec la touche Ctrl pour enlever des personnages).

Cliquez avec le bouton gauche pour que le(s) personnage(s) sélectionné(s) réalise(nt) des actions (voir boutons, ci-dessus).

Cliquez avec le bouton droit pour annuler une action et faire avancer ou pivoter la formation lorsqu'un groupe est sélectionné.

Notez que le curseur se transforme lorsqu'il passe au-dessus d'objets, de personnages ou de PNJ afin d'indiquer l'action par défaut. Vous pouvez modifier le mode d'action par défaut en cliquant avec le bouton gauche sur les boutons au bas de l'écran.

Les curseurs d'action comprennent les éléments suivants :

Sélectionner : indique que vous pouvez sélectionner le personnage

Mouvement : indique que le mode d'action est un mouvement

Destination bloquée : indique qu'aucun mouvement n'est possible

Voyage : indique que, si vous vous déplacez ici, vous quitterez la carte actuelle

Portes : indique que vous allez ouvrir/fermer la porte mise en surbrillance

Entrer : indique que vous allez entrer dans une pièce ou un couloir si une porte n'est pas mise en surbrillance

Escaliers : pour monter ou descendre des escaliers

Ramasser un objet : pour ramasser un objet

Attaquer : indique que le mode d'action individuel ou de groupe est l'attaque

Verrouillé : indique un coffre ou une porte verrouillé(e) que vous pouvez essayer de déverrouiller, soit en le/la frappant, soit en crochetant la serrure à l'aide d'un voleur, selon le personnage actuellement sélectionné

Piège : indique qu'un personnage doté du talent Voleur peut tenter de désamorcer un piège

Vol à la tire : indique que vous pouvez essayer de voler quelque chose au personnage ou à la créature actuellement sélectionné(e)

Sort : indique que vous êtes sur le point de lancer un sort

Remarque sur les curseurs : lorsqu'un curseur donné est sélectionné, vous pouvez le modifier en cliquant sur un bouton d'action différent, en appuyant sur la touche ECHAP ou en cliquant avec le bouton gauche sur une zone où le curseur n'a aucun effet (par exemple un non-objet ou la bordure de l'interface). Vous pouvez annuler le lancement de sorts en cliquant avec le bouton droit, ou au contraire le terminer en cliquant avec le bouton gauche sur une créature ou une zone (selon le type de sort).

Le brouillard de la guerre : les personnages voient à une certaine distance, à l'aide d'une ligne de vision directe. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas voir au-delà du coin des immeubles tant qu'ils n'ont pas atteint l'angle, et qu'ils ne peuvent pas non plus voir à travers les murs.

Boutons du menu du bas

Différents ensembles de boutons du bas sont affichés selon que

vous sélectionnez un seul personnage ou un groupe de personnages.

Il y a 12 boutons de personnages du bas :

Ces derniers changent en fonction du personnage unique sélectionné.

2 boutons d'action (touches de raccourci F1 et F2)

Ce sont les deux boutons les plus à gauche

Défendre/Protéger : protège une zone ou un autre personnage. Lorsque ce mode est sélectionné, cliquez avec le bouton gauche sur la zone au sol souhaitée, puis faites glisser le curseur ; cela fera apparaître un cercle représentant la zone à protéger. Le personnage pourra se déplacer librement à l'intérieur de la zone mais ne pourra pas la quitter. Il répondra aux attaques mais ne quittera pas la zone gardée/protégée tant que vous ne l'aurez pas déplacé ailleurs ou que vous ne lui aurez pas demandé de défendre/protéger une autre zone. Si un personnage est sélectionné pour être protégé, ce dernier sera constamment surveillé et toutes les créatures qui tenteront d'attaquer le personnage seront à leur tour attaquées. Si le mode Défendre/Protéger est sélectionné et que vous avez cliqué avec le bouton gauche sur un point du sol, le personnage restera alors immobile sur ce point, tout en répondant cependant aux attaques.

Dialogue : sélectionne le curseur de dialogue qui lancera les dialogues lorsque vous cliquerez sur une créature avec le bouton gauche de la souris

5 boutons de personnages (F3 à F7)

Tableau des cinq boutons du milieu par classe

Classe	Emplacement 1 (F3)	Emplacement 2 (F4)	Emplacement 3 (F5)	Emplacement 4 (F6)	Emplacement 5 (F7)
Guerrier	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Arme rapide 4	
Paladin	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Repousser les morts-vivant	Lancer un sort
Rôdeur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Arme rapide 3	Furtivité	Lancer un sort
Magicien	Arme rapide 1	Sort rapide	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Clerc	Arme rapide 1	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Druide	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Barde	Arme rapide 1	Chant du barde	Vol	Sort rapide	Lancer un sort
Voleur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Détecter les pièges	Vol	Furtivité
Guerrier/Voleur	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Détecter les pièges	Vol	Furtivité
Guerrier/Clerc	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Lancer un sort

Classe	Emplacement 1 (F3)	Emplacement 2 (F4)	Emplacement3 (F5)	Emplacement 4 (F6)	Emplacement 5 (F7)
Guerrier/Magicien	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Magicien/Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Lancer un sort
Clerc/Magicien	Arme rapide 1	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Sort rapide	Lancer un sort
Clerc/Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Lancer un sort
Guerrier/Druide	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Changer de forme	Sort rapide	Lancer un sort
Clerc/Rôdeur	Arme rapide 1	Repousser les morts-vivants	Furtivité	Sort rapide	Lancer un sort
Guerrier/Magicien /Clerc	Arme rapide 1	Arme rapide 2	Repousser les morts-vivants	Sort rapide	Lancer un sort
Guerrier/Magicien /Voleur	Arme rapide 1	Détecter les pièges	Vol	Furtivité	Lancer un sort

Arme rapide : les emplacements d'armes rapides sont les mêmes ici que sur la page d'inventaire. Chargez une arme dans ces emplacements (cliquez avec le bouton droit pour choisir l'arme) et elle apparaîtra ici dans les emplacements appropriés.

Détecter les pièges : mode que les voleurs peuvent choisir. Si une action autre que le mouvement est sélectionné pour ce personnage, ce mode prend automatiquement fin.

Vol : inclut le vol à la tire, le crochetage de serrures et la détection des pièges, selon la cible choisie.

Furtivité : un compromis entre l'art des déplacements silencieux et celui de se cacher dans l'ombre. Les voleurs peuvent choisir ce mode et, s'ils réussissent, ils deviendront pratiquement invisibles. La prochaine attaque du voleur, s'il réussit, est une attaque sournoise, qui causera des dégâts doubles, triples ou quadruples selon le niveau du voleur. Si vous vous avancez dans la lumière ou que vous lancez une attaque, vous risquez de vous faire repérer.

Repousser les morts-vivants : mode que les clercs peuvent choisir (le clerc continue à repousser les morts-vivants jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée). Dans ce mode, les clercs tenteront de repousser les créatures mortes-vivantes (s'ils réussissent, les morts-vivants s'enfuient un moment, ou peuvent même être détruits si le pouvoir du clerc est assez puissant). Les clercs maléfiques utilisant cette aptitude peuvent en fait prendre le contrôle de certaines créatures mortes-vivantes.

Jeter un sort : seuls les clercs et les magiciens en sont capables. Cela fait apparaître la liste des sorts mémorisés du clerc ou du magicien qui peuvent alors lancer un sort de cette liste.

Sort rapide : ceci fait apparaître une liste des tous les sorts actuellement mémorisés. Une fois configuré, le sort est prêt à être utilisé en appuyant sur le bouton approprié ou en cliquant avec le bouton gauche sur cet emplacement.

Changer de forme : seuls les druides de niveau élevé (niveau 7) en sont capables.

Chant du barde : aptitude du barde. Ce dernier commencera à jouer une chanson, qui continuera jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée pour ce barde. Tant que la chanson dure, le moral et la chance du personnage sont plus élevés.

Imposition des mains : aptitude des paladins. Ils invoquent les énergies de guérison magiques sur une cible de leur choix, et guérissent de 2 pv par niveau une fois par jour. Cette aptitude est disponible en tant que caractéristique spéciale.

4 boutons d'objets (F8 à F11)

Utiliser objet : cliquez avec le bouton gauche pour utiliser n'importe quel objet doté de propriétés utilisables que vous portez.

Objet rapide (x3) : vous pouvez tenir prêt n'importe quel objet de votre inventaire personnel pour une utilisation rapide en cliquant avec le bouton droit sur n'importe lequel de ces trois emplacements et en sélectionnant parmi tous les objets dont vous disposez personnellement pour configurer cet emplacement (de la même façon que vous utilisez un objet). Cette fonction est similaire à celle des sorts rapides. Si un objet est épuisé, abandonné ou échangé, il doit être retiré des emplacements d'objets rapides. Si l'utilisation d'un objet provoque le lancement d'un sort sur un personnage, un monstre ou un terrain, le curseur se transformera de manière appropriée et vous devrez cliquer avec le bouton gauche sur la cible pour utiliser l'objet (cliquez avec le bouton droit pour annuler son utilisation).

Les armes pourvues de pouvoirs magiques peuvent être configurées dans les emplacements d'objets rapides, mais pas dans les emplacements d'armes rapides (seules les armes dotées d'attaques physiques peuvent aller dans les emplacements d'armes rapides).

Bouton de caractéristiques spéciales (F12)

Si vous cliquez sur ce bouton pour n'importe quel personnage doté de caractéristiques spéciales (par exemple des caractéristiques spéciales réservés à certaines classes de personnages ou toute aptitude spéciale obtenue par vos personnages au cours de la partie), ceci fera apparaître une page des caractéristiques spéciales de ce personnage.

Il y a 9 boutons de groupes du bas :

Ces boutons apparaissent lorsque plus d'un personnage est sélectionné :

Défendre/Protéger, **Dialogue** et **Attaquer** sont identiques aux boutons pour un seul personnage.

Arrêt : arrête toutes les actions en cours du groupe.

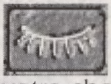
Boutons Formation rapide : les formations sont classées dans le même ordre décroissant que sur la barre de portraits des personnages (le personnage du haut est le leader de la formation, et ainsi de suite le long de la liste). Si moins de six personnages sont sélectionnés, ils s'assembleront en fonction du nombre de personnages sélectionnés, occupant le premier emplacement, puis le deuxième, le troisième, etc. jusqu'à la fin. Les mouvements de formation sont effectués en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé (pour faire pivoter la formation), ou en cliquant avec le bouton gauche, à condition que dans les deux cas un groupe soit sélectionné.

Les formations rapides fonctionnent de la même manière que les sorts rapides, les armes rapides ou les objets rapides. Elles permettent un combat tactique en temps réel : placez votre mage au milieu de votre groupe, ou avancez rapidement vos guerriers vers l'avant à l'aide des formations. Configurez les emplacements de formations rapides en cliquant avec le bouton droit pour faire apparaître toutes les formations disponibles : cliquez avec le bouton gauche pour sélectionner une des formations en tant qu'emplacement de formation rapide ; cliquez ensuite avec le bouton gauche sur ce bouton pour sélectionner la formation de groupe en cours ; placez-vous ensuite en formations en cliquant sur le terrain de jeu avec le bouton gauche ou en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé pour faire pivoter la formation.

Boutons du menu droit

Sélectionner tout : sélectionne ou désélectionne les six personnages.

IA on/off : active et désactive l'IA (Intelligence artificielle) pour un nombre de personnages donné. Cela signifie que les personnages dont l'IA est désactivée ne réagiront pas à l'environnement, à moins qu'ils ne soient contrôlés manuellement. Ils ne bougeront pas et ne feront rien à moins que ce ne soit prévu dans la section non modifiable de leur script (la partie que les joueurs ne peuvent pas modifier représentant la personnalité de ce personnage).



Repos : depuis de nombreux écrans d'interface, un bouton Repos sera disponible à la place des boutons Sélectionner tout et IA on/off. Lorsque vous sélectionnez Repos et confirmez votre choix, le temps s'écoulera et vos personnages se soigneront et regagneront leurs sorts.

Portraits des personnages : les portraits des personnages permettent de sélectionner le personnage désiré si vous cliquez dessus avec le bouton gauche ; si vous cliquez dessus avec le bouton droit, vous ferez apparaître la page d'inventaire de ce personnage. Notez que si vous cliquez sur un portrait avec le bouton droit lorsque la partie est en pause, cela aura pour effet de reprendre la partie ! Ceci est délibéré et conçu pour empêcher des joueurs de changer d'équipement au milieu d'une bataille ; vos personnages pourraient être touchés si vous changiez leur équipement pendant le combat !

Remarque sur les portraits des personnages : les couleurs des portraits de personnages indiquent s'ils subissent des dégâts causés par des attaques ou du poison (rouge clignotant) ou s'ils sont morts (gris uni). Les dégâts infligés au personnage sont représentés sur le portrait du personnage sous forme d'une barre rouge (par exemple, la partie du portrait qui est de couleur normale représente la quantité de points de vie restants pour le personnage). Si vous déplacez votre curseur sur le portrait d'un personnage, le total des points de vie et le nom du personnage apparaîtront. Les portraits des personnages afficheront également des icônes de statut (si votre personnage est charmé, enchanté, etc.) ainsi que l'icône du niveau supérieur si l'un de vos personnages est en mesure d'accéder au niveau supérieur.

Boutons du menu gauche

Les boutons placés le long du côté gauche de l'interface vous offrent un accès direct aux divers écrans d'interface du jeu. Les boutons sont les suivants :

Retourner à la partie

Carte de la zone

Journal

Ecran Inventaire

Archives

Livre de mage

Parchemin de prêtre

Ecran Options

Chacun de ces boutons vous amènera directement à l'écran d'interface du personnage sélectionné. Si le groupe en entier est sélectionné, l'écran approprié du leader du groupe apparaîtra.

Infos-bulles de l'assistant

Ce sont les informations qui apparaissent lorsque vous laissez le curseur de votre souris sur un bouton pendant un certain temps (déterminé dans les options). Les infos-bulles de l'assistant apparaîtront également si vous laissez votre curseur sur certains objets du jeu (personnages, bâtiments, signes, etc). Pour afficher les infos-bulles

instantanément, appuyez sur la touche « Tab ».

Fenêtre de dialogue

Le dialogue n'est disponible que pour le personnage sélectionné ; il est impossible de changer le personnage qui participe au dialogue tant que vous ne quittez pas la fenêtre de dialogue et que vous ne recommencez pas avec un nouveau personnage sélectionné. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, le personnage sélectionné situé le plus haut commence le dialogue. Remarque : les ajustements de réaction seront basés sur le charisme du personnage que vous utilisez pour commencer le dialogue. Cependant, si vous passez immédiatement à un autre personnage, vous n'améliorerez pas vos chances d'une bonne réaction. Les PNJ maintiendront l'opinion qu'ils ont de vous pendant quelques minutes, ce qui signifie que c'est souvent la première impression qui compte. Les boutiques constituent une exception, en ce sens que le leader actuel représente toujours le groupe.

Il y a trois présentations disponibles pour la fenêtre de dialogue : deux lignes (petite), soit la valeur par défaut en mode de jeu normal, utilisée pour afficher les messages système et les conditions de jeu, 15 lignes (moyenne) et 25 lignes (grande) utilisées pour afficher les dialogues. Les tailles à 2 et à 15 lignes peuvent être étendues à 25 en cours de partie en cliquant avec le bouton gauche sur le petit bouton « Haut » à droite de la fenêtre de dialogue. Vous pouvez utiliser la barre de défilement placée à droite de la fenêtre de dialogue pour faire défiler les dialogues vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également utiliser les touches Page préc./Page suiv. pour changer la taille de la fenêtre.

La fenêtre de dialogue utilise un système de menus où il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche sur ce que vous souhaitez dire à partir d'une liste. Les paroles de vos personnages sont intégrées au texte de la fenêtre de dialogue. Les discours disponibles varient en fonction des ajustements de réaction et du charisme du personnage qui est en train de parler. Lorsqu'il y a plus de texte dans la fenêtre que le maximum pouvant être lu en une seule fois, ou lorsque la fenêtre de dialogue est en pause pour vous donner une chance de lire le texte, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche n'importe où dans la fenêtre de dialogue pour afficher la suite du texte. Vous pouvez accéder au texte déjà lu à l'aide des flèches de défilement situées à droite (défilement vers le haut ou vers le bas).

Au cours des dialogues, le portrait du personnage qui parle est mis en surbrillance et clignote dans la zone de jeu principale. Le PNJ à qui le personnage s'adresse clignote également.

Boutiques, auberges, tavernes et temples

Tout au long de la partie, vous trouverez de nombreux PNJ qui vous offriront des biens ou des services. Ces PNJ utilisent tous une interface similaire pour l'achat, la vente et l'échange de biens, d'informations et de services. Lorsque vous vous adressez à l'un de ces PNJ, un panneau remplace la partie inférieure de l'écran affichant les boutons des divers services offerts.

Louer des chambres : les auberges disposent généralement de quatre différents types de chambres que le joueur peut utiliser pour se reposer pendant la nuit. Les divers logements vont des chambres

paysannes aux suites de luxe. Plus la chambre est onéreuse, plus votre séjour sera confortable, et plus vite vous guérirez lors de votre repos.

Acheter et vendre : cet écran se divise en une fenêtre d'achat et une fenêtre de vente. Les objets proposés par la boutique sont affichés dans la fenêtre d'achat, tandis que les objets appartenant à l'inventaire des personnages sont affichés dans la fenêtre de vente. Pour sélectionner les objets à acheter, cliquez dessus avec le bouton gauche dans la fenêtre d'achat. L'icône de l'objet sera mise en surbrillance, mais celui-ci ne sera pas acheté tant que vous n'aurez pas cliqué avec le bouton gauche sur « Acheter » au bas de la fenêtre. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets et le total actif de tous les objets sera affiché près du bouton « Acheter ». La fenêtre de vente fonctionne de la même manière, bien que le propriétaire de la boutique puisse n'avoir aucun intérêt à acheter les objets de votre inventaire (auquel cas l'objet sera « grisé »).

Notez que les objets qui sont inutilisables par le personnage actuellement sélectionné sont affichés en rouge. Même si ces objets ne sont pas utilisables, vous pouvez toujours les acheter pour une utilisation ultérieure ou pour d'autres membres du groupe.

Boissons : certains établissements auront un barman ou un aubergiste sympathique derrière le comptoir. Les objets proposés au bar vont de liqueurs coûteuses à de la bière bon marché. D'une façon ou d'une autre, lorsque vous commandez une boisson, le propriétaire peut décider de partager avec vous les rumeurs qu'il a entendues récemment. Soyez cependant prudent, car vos personnages risquent de devenir dépendants de l'alcool s'ils boivent trop.

Voler : les voleurs peuvent avoir la tentation de voler des objets de l'inventaire d'une boutique. L'écran de vol fonctionne de la même manière que l'écran d'achat et de vente, à l'exception du fait qu'aucun argent n'est échangé. Lorsqu'un objet est sélectionné pour être dérobé, les talents des voleurs sont vérifiés. S'ils réussissent à voler l'objet, celui-ci est ajouté à leur inventaire ; s'ils échouent, le garde est appelé (ou pire !).

Donner : vous pouvez faire don d'argent à un temple en sélectionnant cette option. Lorsque vous faites un don, vous pouvez entendre une rumeur du prêtre, et la réputation du groupe peut croître en fonction de la quantité d'or donnée. Il est très utile de faire don d'or si la réputation du groupe est mise à mal, même s'il vous faudra faire don de plus de 100 points d'or pour commencer à voir la différence.

Acheter des soins : les temples proposent généralement des services de soins en contrepartie d'un certain prix. Un menu affichant les services offerts ainsi que leur prix apparaîtra. Sélectionnez le service que vous souhaitez recevoir et sélectionnez le personnage à qui les soins seront prodigués.

Identifier : les boutiques et les temples peuvent généralement identifier une variété d'objets beaucoup plus vaste que vos personnages n'en sont capables. Le coût d'identification de l'objet dépend de la valeur de cet objet. Si vous ne pouvez pas sélectionner l'objet dans la liste, cela signifie que le propriétaire ne peut pas les identifier.

Contenants

Vous pouvez ramasser ou ouvrir certains objets et contenants en cours de partie. Lorsque vous déplacez le curseur sur ces objets, ils sont mis en surbrillance en bleu. Cliquez avec le bouton gauche pour accéder à l'objet ou au contenant. Lorsque vous accédez à l'objet ou au contenant, le panneau du contenant s'affiche en bas de l'écran. Le côté gauche du panneau affiche les objets qui sont sur le sol ou dans le contenant et le côté droit représente une petite partie de l'inventaire du personnage sélectionné. Cliquez sur les objets dans la partie gauche du panneau pour faire passer les objets du sol ou du contenant dans l'inventaire d'un personnage.

Si l'inventaire des personnages est plein, l'objet ne sera pas transféré et le sac à dos apparaîtra en grisé.

Notez que ce processus peut être inversé et que les objets peuvent également être transférés de l'inventaire d'un personnage dans un contenant ou sur le sol en cliquant dessus avec le bouton gauche dans le côté droit de ce panneau.

Cartes

Carte de zone

Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton de la carte pour afficher la carte sur laquelle se trouve(nt) actuellement le(s) personnage(s) sélectionné(s). Les zones qui ont été visitées sont éclairées, les autres sont sombres. Cette carte peut représenter un plan intérieur, un donjon ou un terrain extérieur.

La position actuelle du(des) personnage(s) est indiquée sur la carte par des points.

Carte du monde

Lorsque vous cliquez sur le bouton Monde de la carte de zone, la carte du monde s'affiche et la zone sur laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) est signalée par un bouclier. Les zones visitées jusqu'à présent seront affichées sur la carte du monde. Notez que vous ne pouvez pas voyager entre des zones, à moins que vous ne vous déplaciez jusqu'à la frontière de la zone actuelle et n'affichiez la carte du monde à l'aide de « Voyage ». Pour aller vers une nouvelle zone, mettez-la en surbrillance et cliquez dessus. Votre carte du monde sera également mise à jour au fur et à mesure des dialogues ou des événements se produisant dans le jeu.

Journal

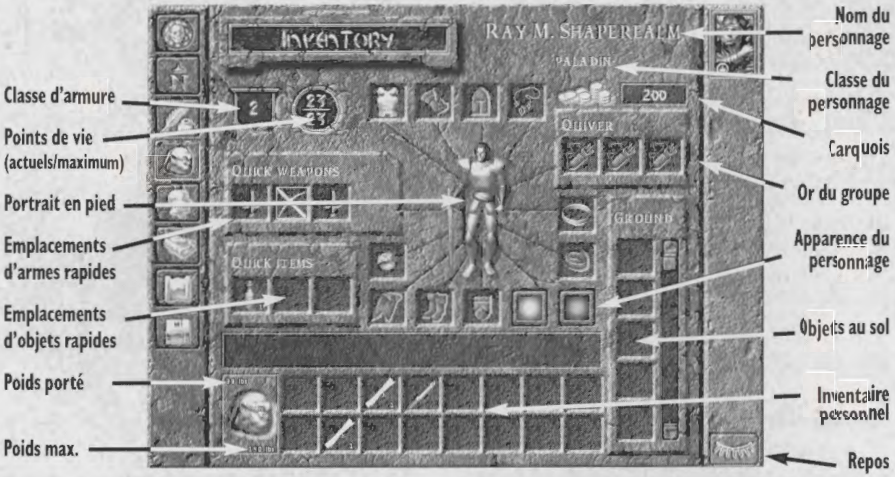
Les quêtes et les autres événements majeurs de l'univers de jeu sont entrés dans le journal.

Inventaire

Vous pouvez accéder à la page d'inventaire soit en cliquant avec le bouton gauche sur le bouton Inventaire à gauche de l'écran, soit en cliquant avec le bouton droit sur un portrait de personnage.

Vers la carte du monde

De retour à la carte de zone



La majeure partie de l'écran est occupée par la représentation en pied du personnage. Au bas de l'écran, vous trouverez l'inventaire personnel du personnage et son encombrement. Vous pouvez glisser-déplacer les objets afin d'équiper la poupée de papier, ou encore les déplacer sur d'autres portraits de personnages pour leur donner l'objet.

Vous pouvez enlever de la pile un objet empilable en double-cliquant dessus avec le bouton gauche. Vous pouvez également empiler des objets enlevés de la pile en les faisant glisser les uns par-dessus les autres.

Les objets placés sur les emplacements au sol seront déposés aux pieds du personnage et pourront être ramassés à partir de la zone de jeu principale.

La quantité d'or dont dispose le groupe est également affichée sur cette page.

Encombrement

Chaque personnage a un poids maximum qu'il est capable de porter.

Le poids actuellement porté par le personnage est affiché à côté de l'inventaire personnel. Le poids maximum portable est déterminé par la force d'un personnage. Si ce poids est dépassé, le personnage ralentira ou s'arrêtera complètement, selon la surcharge qu'il doit porter.

Inventaire du portrait en pied : objets d'équipement

Il y a 16 zones distinctes dans la section des objets d'équipement : armure, gantelets, casque, amulette, ceinture, anneau D et G, bouclier, bottes, cape, jusqu'à 4 armes rapides (main D), carquois (doté de 3 jeux de munitions maximum) et emplacement de bouclier (main G).

Emplacements d'armes rapides

Les armes placées dans les emplacements d'armes rapides déterminent les attaques rapides disponibles (ces emplacements sont semblables à une cartouchière d'armes disponibles ; pour un mage, ils peuvent contenir une dague, pour un guerrier, une arme contondante à utiliser contre les morts-vivants, un arc pour les combats à distance et une arme blanche pour le combat rapproché). Lorsqu'une nouvelle arme est placée dans les emplacements d'armes rapides de la page d'inventaire, le bouton d'attaque rapide de ce personnage au bas de l'écran d'interface principal génère une attaque rapide par défaut.

Vous ne pouvez posséder qu'un seul arc ou qu'une seule arbalète à la fois. Vous pouvez avoir les deux carreaux et flèches adaptés à plusieurs armes de jet dans votre carquois, mais seules les munitions adaptées à l'arme d'équipement actuelle apparaîtront comme choix d'attaques rapides sur l'écran d'interface principal.

Vous pouvez avoir un bouclier, à condition qu'aucune arme à deux mains ne se trouve dans les emplacements d'armes. Si c'est le cas, vous ne pouvez pas choisir le bouclier comme pièce d'équipement et vous verrez un message apparaître à ce propos sur la ligne de message de l'inventaire : « Equip. impossible (arme à deux mains utilisée) ». Un message semblable s'affiche si vous possédez un bouclier et que vous essayez de déplacer une arme à deux mains dans l'un des 4 emplacements d'armes : « Equip. impossible (bouclier utilisé) ».

Emplacements d'objets rapides

Ce sont les emplacements disponibles à chaque joueur représentant divers objets mis à disposition (des potions, par exemple). Ces objets sont facilement accessibles en cours de combat (tout comme les armes rapides, ci-dessus).

Inventaire personnel

Considérez-le comme votre « sac à dos ». Vous ne pouvez transporter que 16 objets ou piles d'objets différents, quel que soit votre encombrement.

Page de propriétés des objets

Si vous cliquez avec le bouton droit sur un objet, vous verrez apparaître la page de propriétés des objets. Cette page contient l'icône, la description et l'image de l'objet. Les personnages dotés de capacités de « connaissance » élevées seront automatiquement en mesure d'identifier certains objets magiques. Si l'objet n'est pas actuellement

identifié, vous trouverez un bouton vous permettant d'essayer de l'identifier de façon magique. C'est également à partir de cette page que vous pouvez boire les potions. Si l'objet est un parchemin, les magiciens auront la possibilité d'essayer « d'écrire de la magie » et d'ajouter le sort du parchemin à leur livre de sorts. Certains objets magiques peuvent même disposer de caractéristiques spéciales accessibles depuis cette page, y compris la capacité de configurer les pouvoirs magiques des objets.

Apparence du personnage

Cliquez sur les cases en couleur pour faire apparaître une palette de couleurs pour les vêtements de votre personnage (couleurs dominante et mineure).

Repos

Cliquez sur ce bouton avec le bouton gauche de la souris pour laisser votre personnage se reposer. Certaines zones sont plus appropriées au repos que d'autres, alors sélectionnez votre campement avec soin.

Archives du personnage et écrans associés

Archives du personnage

Cette page affiche toutes les statistiques et les caractéristiques essentielles du personnage actuellement sélectionné.

Classe jumelée

Cette page est uniquement disponible pour les personnages humains : après le deuxième niveau, vous pouvez sélectionner une classe jumelée pour votre personnage.

Lorsque le joueur sélectionne l'option Classe jumelée, un écran d'interface apparaît, et le joueur sélectionne la nouvelle classe pour le caractère sélectionné. Les seules classes qui ne peuvent pas faire l'objet de classes jumelées sont le paladin et le barde, bien que les autres personnages puissent également être limités dans leur choix de classe. Par ailleurs, le personnage doit avoir un score de 15 dans toutes les exigences de base de sa première classe et un score de 17 pour celles de la deuxième classe. La page de classes jumelées est relativement semblable à la page de création du personnage. En fait, le fait de donner des classes jumelées à un personnage peut être considéré comme un moyen de régénérer complètement un personnage. En tant que personnage à classes jumelées, il commence avec les capacités et les restrictions du premier niveau de sa nouvelle classe seulement, bien qu'il conserve la totalité des points de vie de sa classe précédente.

Une fois qu'un personnage dispose de classes jumelées, il ne peut utiliser que les caractéristiques de sa nouvelle classe jusqu'à ce qu'il dépasse le niveau de sa classe d'origine ; il pourra ensuite utiliser librement les caractéristiques de l'une ou l'autre classe. Aucun autre avancement n'est autorisé dans la première classe : tous les développements ultérieurs ont lieu dans la nouvelle classe.

Niveau supérieur

Ce bouton est grisé jusqu'à ce que le joueur acquière suffisamment de points d'expérience pour gagner un niveau.

Lorsque le joueur clique sur le bouton « Niveau supérieur », un écran du même nom apparaît. Toutes les modifications apportées à la fiche de données de son personnage seront mises en surbrillance. S'il était voleur ou barde, il devra distribuer ses points de vol. S'il gagne un emplacement de compétence, il devra choisir une compétence martiale.

Informations

Cette page vous permet de comparer la façon dont jouent les divers personnages de votre groupe. Des statistiques diverses telles que le nombre de victimes et l'arme préférée sont affichées.

Reformer groupe

Cette page vous permet d'enlever des personnages de votre groupe.

Personnaliser

Cette page vous permet de modifier l'apparence d'un personnage, de changer sa voix, de changer la couleur de ses vêtements ou même de modifier ses scripts (le code informatique qui contrôle ses attitudes/réactions face aux différentes situations). Pour plus d'informations sur les portraits, les voix ou les scripts des personnages personnalisés, reportez-vous au fichier lisezmoi.

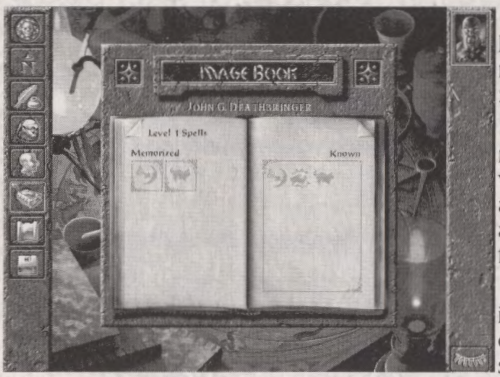
Exporter

Cette fonction vous permet de sauvegarder un « instantané » du fichier des personnages sur votre ordinateur pour une utilisation dans une partie multijoueurs. Le statut actuel du personnage sera sauvegardé, y compris ses points de vie, ses points d'expérience, son niveau, sa classe, son inventaire, etc.

Sorts de mage et de prêtre :

Les sorts connus du magicien ou du prêtre sont affichés sur la droite. Si vous cliquez sur une icône de sort avec le bouton droit, une page apparaîtra avec une description du sort. Pour mémoriser un sort, cliquez dessus avec le bouton gauche. Le sort apparaîtra à gauche dans la zone « mémorisés », mais restera grisé (et inutilisable) tant que le personnage n'aura pas eu l'occasion de se reposer (voir le bouton Reposer, page 18).

Les sorts mémorisés par magicien ou du prêtre sont affichés



à gauche. A chaque fois que l'invocateur de sorts dort, il mémorise les sorts de cette zone.

Si la zone de sorts mémorisés est pleine et que vous souhaitez mémoriser un autre sort, cliquez sur un sort avec le bouton gauche pour le faire disparaître.

Si vous cliquez sur une icône de sort avec le bouton droit, la page d'informations du sort apparaîtra pour décrire les effets de celui-ci.

Options

Sauvegarder, Charger et Quitter vous permettent de sauvegarder des parties sur votre disque dur, d'abandonner votre partie en cours et de charger une partie préalablement sauvegardée, et de quitter vers le menu principal.

Image :

Luminosité/Contraste vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de l'affichage.

Profondeur de couleurs vous permet d'alterner votre affichage entre couleurs 16 bits, 24 bits ou 32 bits selon les capacités de votre système.

Ombres transparentes vous permet d'activer les ombres transparentes sous les personnages. Désactivez cette option pour augmenter les performances du jeu.

Les autres options graphiques de cette page ne doivent être utilisées que si Baldur's Gate ne s'affiche pas correctement sur votre système. Veuillez vous reporter au fichier Lisezmoi pour obtenir les informations les plus récentes sur la façon de corriger les erreurs d'affichage.

Son :

Ce menu vous permet de régler le volume des divers sons du jeu de manière indépendante.

Sons des personnages vous permet d'activer et de désactiver certains effets de son spécifiques et de définir la fréquence avec laquelle vos personnages répondent verbalement à vos ordres.

Jeu :

Délai d'affichage des astuces permet de régler la vitesse à laquelle l'aide contextuelle des infos-bulles de Windows apparaît. La partie gauche de la barre coulissante représente la période de temps la plus courte. Remarque : vous pouvez toujours faire apparaître instantanément l'info-bulle en appuyant sur la touche de tabulation.

Vitesse de défilement de la souris permet de régler la vitesse à laquelle l'univers de jeu défile sur l'écran lorsque la souris est au bord de l'écran.

Vitesse de défilement du clavier permet de régler la vitesse à laquelle l'univers de jeu défile sur l'écran lorsque vous utilisez les touches flèches du clavier.

Difficulté permet de régler certains facteurs cachés du jeu pour rendre la partie plus ou moins difficile. Remarque : vous devrez subir une pénalité d'un point d'expérience si vous réduisez la difficulté du jeu en dessous du seuil normal. En revanche, aucun bonus n'est accordé pour disputer des parties plus difficiles.

Afficher/Masquer : si cette option est sélectionnée, vos personnages seront toujours visibles, même à travers des obstacles qui les cacheraient en temps normal.

Messages didacticiels : vous pouvez les activer et les désactiver.

Effets Sanglants : active et désactive le sang et les animations « de blessure et de mort excessives » du jeu.

Infravision de groupe : active l'infravision pour tout le groupe si l'un des personnages du groupe sélectionné dispose de cette caractéristique.

Météo : désactivez cette option pour supprimer tous les effets météorologiques. Ceci peut améliorer les performances sur les machines les plus lentes.

Feedback vous permet de modifier la fréquence d'apparition des marqueurs et des indicateurs dans le jeu, ainsi que d'activer et de désactiver les divers messages qui s'affichent à l'écran pendant une partie.

Pause automatique vous permet de définir les diverses conditions sous lesquelles le jeu se mettra automatiquement en pause.

Informations diverses

Fatigue : un personnage peut continuer à opérer au maximum de son efficacité pour une durée de jeu de 24 heures (2 heures en temps réel). Après cela, les personnages commenceront à se plaindre et leurs aptitudes commenceront à baisser. Toutes les 4 heures au-delà de ce seuil de 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de -1 (-1 à tous ses jets). Dès que le personnage se repose, toutes les pénalités disparaissent.

Ebriété : un personnage peut devenir ivre s'il a bu trop de boissons alcoolisées. Le personnage moyen sera en mesure de boire environ 5 boissons alcoolisées avant de devenir ivre, mais cette quantité peut varier en fonction de la constitution des personnages. Les personnages ivres gagneront 1 point de moral, mais perdront 1 point de chance. Plus le niveau d'ébriété est élevé, plus le bonus ou la pénalité sera important(e). Les effets de l'ébriété diminuent avec le temps.

Infravision : certains personnages et monstres ont un pouvoir d'infravision. L'infravision vous permet de mieux voir dans l'obscurité en révélant la chaleur des objets. Un personnage sans capacité d'infravision innée peut obtenir cette aptitude par l'intermédiaire de sorts ou d'objets magiques.

Effets du port de l'armure sur les sorts et les caractéristiques des personnages à double classe ou plus :

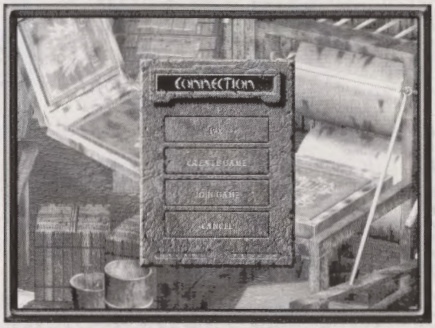
- Des boutons différents peuvent être grisés dans le panneau

inférieur selon les vêtements que portent vos personnages.

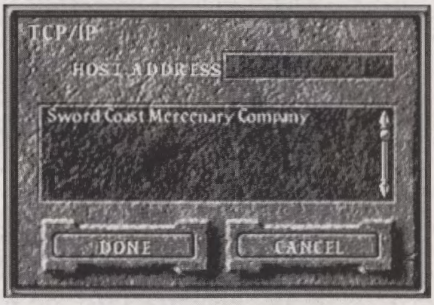
•Même si un magicien multiclasses ou à classes jumelées porte une armure, il peut toujours mémoriser des sorts, mais ne peut pas lancer des sorts tant que l'armure n'est pas enlevée.

Parties multijoueurs de Baldur's Gate

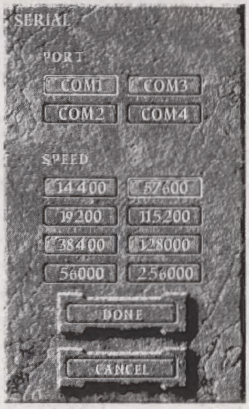
Mode multijoueur



Une partie multijoueurs de Baldur's Gate est identique à une partie à un seul joueur, au moins en termes de contenu du jeu. Les principales différences entre les parties à un joueur et les parties multijoueurs dépendent des participants. Dans une partie à un seul joueur, vous créez un personnage et un maximum de cinq autres PNJ vous rejoignent. Une fois qu'ils vous ont rejoint, ce sont essentiellement des personnages qui se trouvent complètement sous votre contrôle. Dans une partie multijoueur, entre un et six joueurs peuvent plonger ensemble dans l'aventure, contrôlant en coopération à la fois des personnages créés et les PNJ qui rejoignent le groupe.



Quelques définitions s'imposent. Le leader est le joueur qui a le contrôle sur des éléments tels que les personnes pouvant rejoindre la partie, les types de personnages à intégrer au jeu et les caractéristiques des joueurs participant à la partie en cours (en termes de jeu, voir la rubrique des autorisations, plus bas). Le leader peut contrôler un ou plusieurs personnages de la partie et a la possibilité d'affecter des personnages aux autres joueurs. Le serveur est l'ordinateur (généralement, mais pas nécessairement, celui du leader) qui coordonne les divers statuts de jeu des machines clientes de chaque joueur. Un joueur est une des personnes qui contrôle un ou plusieurs personnages du jeu. Un personnage est un alter ego, identique aux personnages d'une partie à un seul joueur, qui est contrôlé par un joueur dans une session multijoueurs.



Pour commencer

Lorsque vous commencez une partie multijoueur (également appelé session), vous verrez apparaître un écran de connexion où vous pourrez choisir le protocole avec lequel vous disputerez votre partie.

Protocole

Vous avez le choix entre quatre protocoles sur l'écran des protocoles.

IPX

Vous verrez apparaître toutes les sessions IPX disponibles. Après en avoir choisi une, vous accéderez à la partie.

TCP/IP

Un écran de connexion apparaîtra et vous permettra d'entrer l'adresse hôte à laquelle vous souhaitez vous connecter. Vous serez ensuite connecté à cette session si elle est disponible. Sur les réseaux locaux, le protocole TCP/IP dispose d'une fonction d'auto-détection qui configure automatiquement les parties.

Modem

Si vous choisissez une connexion par modem, vous verrez s'afficher un menu contextuel vous permettant de configurer le port COM et la vitesse de votre modem. Vous pouvez ensuite entrer le numéro que vous voulez composer et, une fois que vous avez composé le numéro, vous serez connecté à cette partie.

Série (faux modem)

Si vous choisissez une connexion en série, un menu contextuel apparaîtra, vous permettant de sélectionner le port COM du câble série que vous utiliserez, ainsi que la vitesse de connexion du port.

Rejoindre une partie

Quel que soit le protocole choisi, si vous ne créez pas de partie mais que vous en rejoignez plutôt une, vous serez invité à choisir un nom de joueur permettant au leader et aux autres joueurs de la session de vous identifier. Après cela, vous accéderez à l'écran d'arbitrage de personnage (voir plus bas).

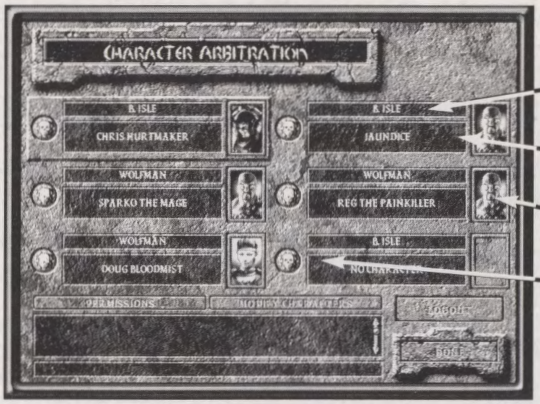
Créer une partie

Si vous choisissez de créer une partie que les autres joueurs peuvent rejoindre, vous verrez apparaître une fenêtre contextuelle, dans laquelle vous trouverez des espaces pour remplir le nom de la session, le nom du joueur et les boutons servant à créer ou à charger une nouvelle partie. Si vous décidez de créer une nouvelle partie, vous devez remplir les espaces correspondant au nom de la session et au nom du joueur.

Après avoir créé votre partie ou avoir chargé une partie parmi la liste des parties sauvegardées disponibles, vous passerez à l'écran d'arbitrage du personnage.

Lorsque des personnages rejoignent votre session (à n'importe quel moment des étapes décrites ci-dessous, ou même en cours de partie), le leader en est averti. Le leader a la possibilité d'arrêter de répondre aux demandes de participation (ce réglage s'effectue à partir de la fenêtre des autorisations de joueurs, décrite plus bas).

Arbitrage de personnage



L'écran d'arbitrage de personnage est l'endroit où les joueurs se voient affecter le contrôle des emplacements de personnages et où ils peuvent créer les personnages qu'ils incarneront dans la partie. Depuis cet écran, le leader contrôle également les autorisations et autres options de la partie.

Le joueur qui sert de serveur est initialement nommé leader du groupe. En tant que leader, il a la possibilité d'affecter des emplacements de personnages aux joueurs de la session. Pour cela, il doit cliquer sur les emplacements de nom de joueurs avec le bouton gauche, après quoi un panneau apparaîtra avec le nom des tous les joueurs actuellement impliqués dans la session. Le contrôle d'un emplacement peut être affecté à n'importe quel joueur.

Sur l'écran d'arbitrage de personnage, le joueur qui a le contrôle d'un emplacement peut charger des personnages dans cet emplacement. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton Créer un personnage.

Le protagoniste dans les parties multijoueurs

Comme dans une partie à un seul joueur, il y a un personnage qui est le protagoniste de l'histoire. Si ce personnage meurt, la partie est terminée et le jeu doit être rechargé, comme dans une partie à un joueur. Le protagoniste d'une session multijoueurs est identifié par une bordure de pierres autour du premier emplacement de personnage.

Les personnages dans les sessions multijoueurs

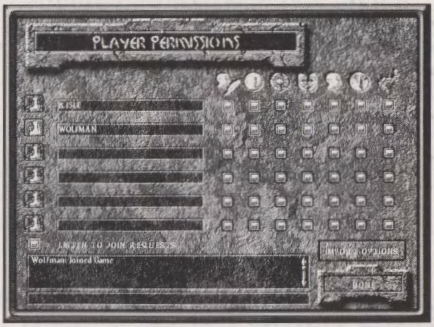
En mode multijoueur, vous pouvez créer les personnages depuis le début ou les importer dans le jeu à l'aide du bouton « Importer ». Le personnage est créé ou importé sur les mêmes écrans que pour une partie à un seul joueur (voir page 8), mais assujetti aux restrictions définies par le leader de la session dans le sous-menu Autorisations de joueurs de cette page (voir ci-dessous).

Une fois que vous avez créé un personnage, vous pouvez le modifier en cliquant sur le nom du joueur, ce qui affiche une fenêtre vous permettant de créer ou de supprimer un personnage (le personnage actif doit être supprimé avant qu'un nouveau personnage ne soit créé dans le même emplacement).

Lorsque vous êtes satisfait du personnage que vous avez importé ou créé, cliquez sur la petite icône de crâne à gauche de l'emplacement de

personnage pour « verrouiller » le personnage et empêcher toute modification. Si vous souhaitez modifier un personnage, vous devez « déverrouiller » ce personnage en cliquant sur l'icône de crâne afin de pouvoir en changer les caractéristiques.

Autorisations de joueurs



Bien qu'à la fois le leader et les autres joueurs de la session puissent afficher les autorisations sur l'écran des autorisations, seul le leader est en mesure de changer les autorisations.

Le leader peut affecter ces autorisations à tous les joueurs qu'il choisit.

Les autorisations, qui représentent ce que les joueurs peuvent faire dans le jeu, sont les suivantes :

la capacité à modifier les personnages

la capacité à initier le dialogue

la capacité à dépenser l'or du groupe/acheter des objets

la capacité à afficher les archives des autres personnages

la capacité à commencer une transition de zone

la capacité à mettre le jeu en pause

la capacité à modifier les autorisations/supprimer des joueurs de la partie (autorisation de leader)

Options d'import

Sur la page des autorisations, le leader peut définir les options d'import en cliquant sur le bouton « Options d'import ». Cela affiche une fenêtre avec trois réglages : Stats uniquement, Stats et XP (points d'expérience et niveaux), ou Stats, XP et Objets. En choisissant l'un de ces réglages, le leader limite les types de personnages pouvant être intégrés dans une session multijoueurs à partir d'une partie à un joueur ou d'autres sessions multijoueurs.

Demandes de jonction

Sur la page des autorisations de joueurs, vous trouverez également un bouton appelé « Ecouter les demandes de jonction » qui permet au leader de prêter attention aux demandes de joueurs souhaitant rejoindre la session ou de désactiver les requêtes s'il y a suffisamment de joueurs dans la partie. Par exemple, le leader peut décider de n'avoir qu'une ou deux autres personnes dans la partie et ne souhaite donc pas être

ennuyé par des personnes demandant à rejoindre la session.

Une des facettes intéressantes du mode multijoueur réside dans le fait que le joueur créant la session peut décider de jouer en solo, l'avantage étant que tous les personnages du groupe peuvent alors être créés à partir de zéro. (Remarque : même si nous avons spécialement incorporé cette option en raison d'une grande demande, nous recommandons en fait de disputer une partie avec des personnages non joueurs dans le groupe : ils ont plus de personnalité !)

Commencer une partie multijoueur

Lorsque tous les joueurs auront cliqué avec le bouton gauche sur l'icône de crâne à gauche de leurs emplacements de personnages, le bouton « Terminé » deviendra actif sur l'ordinateur du leader. La partie démarre lorsque le leader clique sur Terminé.

Changer les options et les autorisations dans la partie

Dans une partie multijoueur, les deux écrans Arbitrage des personnages et Autorisation de joueur sont accessibles à partir du menu de gauche ; ces écrans sont considérés de la même façon dans la véritable partie que dans la description ci-avant.

Disputer une partie multijoueur

Discuter

Les joueurs peuvent discuter entre eux dans la fenêtre de discussion. Pour entrer un message, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche sur la zone de saisie et de taper votre texte. Pour adresser un commentaire à une personne spécifique (et seulement à cette personne), tapez le nom de ce joueur suivi de deux points (« : »), puis le message, et seul ce joueur sera en mesure de voir votre commentaire.

Sauvegarder et charger une partie

Le leader peut sauvegarder des parties à tout moment en cours de jeu, comme s'il disputait une partie à un seul joueur. Afin de charger une partie, le leader doit quitter et recharger le jeu.

Remarques générales concernant le mode multijoueur

Lorsque vous participez à une session multijoueur, gardez à l'esprit les remarques suivantes :

1. **Asynchrone** : Baldur's Gate est un jeu asynchrone. Si vous jouez avec quelqu'un dont l'ordinateur est très proche, vous risquez de voir des événements différents sur chaque système. Ce qu'il convient de noter c'est que, même si les choses se déroulent différemment, le résultat des actions est toujours le même.

2. **Zone explorable** : lorsque vous disputez une partie multijoueur de Baldur's Gate, vous êtes limité à l'exploration d'une seule zone du jeu à la fois. Cela signifie que les personnages du jeu ne peuvent s'étendre que dans une seule zone au-dessus du sol. Ils peuvent entrer dans des

structures et des zones souterraines individuelles, mais ils ne peuvent pas se diriger vers d'autres zones au-dessus du sol tant que tous les personnages ne se trouvent pas à la limite de la zone, prêts à continuer.

3. **Délai de chargement** : le délai de chargement d'un niveau donné est légèrement plus long en mode multijoueur. La raison en est que les environnements intérieurs de chaque niveau doivent être chargés en même temps que les extérieurs de chaque zone. Dans une partie à un seul joueur, le jeu n'a pas besoin de charger tous ces éléments et le chargement s'entrouve donc accéléré. De plus, le mode multijoueur doit attendre que le système le plus lent ait fini de charger la zone.

4. **Or du groupe** : tout comme pour une partie à un seul joueur, tout l'or est partagé entre les membres du groupe.

5. **Expérience partagée** : tout comme pour une partie à un seul joueur, tous les personnages du groupe partagent les points d'expérience donnés en récompense.

6. **Le Leader est responsable** : au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, le leader a le contrôle de tout ce que les joueurs peuvent faire dans le jeu, et il a même le droit de les renvoyer de la partie ou d'affecter leurs personnages à d'autres joueurs. Assurez-vous que le leader mène le même type de partie multijoueur que celui que vous désirez jouer. En d'autres termes, si vous voulez une partie de tuerie, rejoignez ce type de partie ou démarrez une session ; si vous voulez une partie respectant scrupuleusement les règles du jeu AD&D, sans interférence de personnages piratés ou modifiés ou de joueurs qui ne veulent pas jouer en équipe, vous devrez trouver des parties adaptées.

Mesure du temps dans Baldur's Gate

Un **round de jeu** dans Baldur's Gate dure six secondes en temps réel. Le round dans une partie AD&D dure soixante secondes, et le temps dans Baldur's Gate est donc compressé environ dix fois en comparaison avec les règles du jeu AD&D standard.

Un **tour** dure dix rounds, c'est-à-dire soixante secondes.

Un **jour** de jeu (représentant 24 heures dans le jeu, de l'aube au crépuscule, puis de nouveau à l'aube) dure un peu plus de 2 heures en temps réel, c'est-à-dire une réduction d'environ dix fois par rapport au temps de jeu.

Chaque fois qu'un groupe **se repose**, huit heures s'écoulent (l'équivalent d'environ 45 minutes de temps de jeu).

Règles du jeu AD&D® : introduction

Mes amis, l'univers dans lequel vous vous aventurez est un monde bien étrange. Il y a des tas de choses à apprendre, surtout si c'est la première fois que vous venez ici. La meilleure chose à faire est sans doute de commencer à explorer certains des parchemins que divers sages ont compilé au fil des ans, et que j'ai rassemblé et librement corrigé afin de gagner du temps et vous permettre de les consulter à loisir, ci-dessous. Certains penseront sûrement qu'il s'agit de documents secs, si secs que j'éprouve le besoin urgent de me désaltérer... Je serai bientôt de retour, une fois que j'aurai rendu visite au Heaume et à la Cape pour un verre de feu lumineux Saerlounien. En attendant, lisez et... amusez-vous bien !

A propos du jeu Advanced Dungeons and Dragons®

Le jeu **Advanced Dungeons and Dragons** est un système qui permet aux joueurs d'explorer des mondes de fantaisie et d'adventures palpitantes. L'un de ces nombreux mondes AD&D est celui des Royaumes Oubliés, l'univers dans lequel Baldur's Gate se déroule. Le monde dans lequel vous êtes sur le point d'entrer est un monde

complexe, mais on dit que des assistants artificiels appelés... ordinateurs... dans d'autres univers ont été parfois utilisés pour simplifier les choses. Il serait difficile de définir un tel monde, même dans une série de volumes complexes, mais, dans un objectif de concision, nous avons résumé les éléments les plus importants en quelques pages seulement. Cela n'a pas été facile, mais nous avons ci-dessous mis en évidence certaines des caractéristiques principales des règles du jeu, ainsi que la façon dont elles ont pu être interprétées par les scribes informatiques.

Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles du jeu AD&D pour jouer à Baldur's Gate (l'ordinateur s'en charge pour vous), mais cela peut vous aider. De la même façon, la plupart des règles du jeu AD&D ont été résumées, ce qui peut parfois expliquer le fait qu'elles aient été légèrement modifiées afin de mieux correspondre au jeu Baldur's Gate.

Comment Baldur's Gate utilise les règles du jeu AD&D : débat sur la modification du temps réel, tel qu'il existe dans les jeux AD&D à tour de rôle

Baldur's Gate utilise le même système de mesure pour les sorts et les armes que dans le jeu Advanced Dungeons and Dragons. De plus, nous avons appliqué le même concept du round d'initiative au monstre et au personnage individuel plutôt qu'au groupe. Cela signifie que, au lieu d'un tour de groupe, où d'abord un côté, puis l'autre, effectue toutes les actions, chacun se trouve toujours en mode de temps réel, mais dans un round d'initiative personnelle.

Le round d'initiative personnelle dure six secondes, ce qui représente une réduction au dixième du temps du round dans les règles du jeu AD&D (qui dure 60 secondes). Ceci est cohérent avec les vitesses de déplacement (que nous avons équilibrées de sorte qu'un personnage se déplaçant de 20 mètres par round (vitesse de déplacement humanoïde moyenne dans les règles du jeu AD&D) puisse parcourir l'écran en environ un round) et avec la réduction du temps de jeu global.

En outre, vous pouvez mettre l'action en pause (et la reprendre) à tout moment. Pour cela, appuyez sur la barre espace ou cliquez sur l'horloge avec le bouton gauche. Lorsque la partie est en pause, vous pouvez affecter une action à n'importe quel personnage, puis reprendre la partie normalement. Cette fonction de pause permet aux fans de combat à tour de rôle de jouer de cette façon. Il existe cependant une exception importante : il est impossible de mettre la partie en pause lorsque vous regardez dans votre inventaire (afin de simuler les effets du changement d'armure en cours de partie), alors assurez-vous d'être bien équipé de tout ce dont vous avez besoin !

Remarque : il existe également des options de mise en pause automatique de la partie lorsque certains événements se produisent afin d'être sûr de ne pas les manquer. Vous les trouverez dans le menu Pause automatique de la section Jeu de l'écran d'options.

Actions des personnages

Les actions de base que vous pouvez réaliser dans les royaumes sont simples. Vous pouvez vous promener, discuter avec les habitants, et de temps en temps vous servir d'une épée ou deux. Vous trouverez ci-dessous une description de ces actions ainsi qu'une liste des effets qui peuvent les modifier.

Mouvements

La vitesse des mouvements dans Baldur's Gate est constante : elle correspond approximativement à 60 minutes en terme de jeu AD&D. Vos personnages se déplaceront plus rapidement si vous leur jetez un sort de Hâte. Vous pouvez sélectionner des groupes de personnages et les assembler en divers types de formations (vous trouverez plus de détails à ce sujet dans l'autre manuel, dans la section consacrée aux descriptions des interfaces. Voir pages 11 à 18 dans le Guide du Jeu).

Dialogues

Si vous tuez tout ce qui bouge, vous finirez par avoir des problèmes. Pour commencer, vous n'arriverez jamais au bout des quêtes du jeu si vous tuez tout : il ne restera plus personne pour vous dire ce que vous devez faire. Ensuite, au bout d'un moment, votre réputation sera telle que les gardes du jeu vous attaqueront systématiquement. Vous n'y survivrez pas. Parfois, parler est la meilleure chose à faire, qu'il s'agisse d'une conversation banale, de négociations ardues, d'un échange jovial de rumeurs, ou de menaces intimidantes. Tout ce que vous rencontrez, humain ou autre, n'a pas forcément l'intention de tuer votre personnage. L'aide surgira souvent sous les formes les plus inattendues. C'est pourquoi vous gagnerez souvent à prendre le temps de discuter avec les gens (ou créatures...).

Se battre

A certains moments, vous ne voudrez pas ou ne pourrez pas fuir (il sera difficile de garder votre image de héros si vous vous enfuyez continuellement), et à d'autres moments vous saurez que la situation n'est pas propice à la discussion. Tôt ou tard, votre/vos personnage(s) devra/devront se battre. Toute l'astuce consiste à savoir quand se battre et quand il vaut mieux discuter ou prendre ses jambes à son cou.

Les effets de la fatigue

Vos personnages doivent se reposer régulièrement, autant pour mémoriser les sorts que pour recouvrer leurs forces. S'ils commencent à se plaindre de la fatigue, il serait prudent de s'arrêter et d'établir un camp pour la nuit. Consultez toutes les pages concernant les sorts des prêtres ou mages, et après avoir choisi le sort que vous souhaitez mémoriser, cliquez sur l'icône de repos. Vous vous reposerez pendant huit heures, à moins que votre sommeil ne soit interrompu, et vous vous réveillerez en pleine forme. Si des membres de votre groupe ont été blessés, ils récupèrent quelques points de vie à chaque fois qu'ils se reposent. Les

personnages peuvent continuer à agir avec une efficacité maximale pendant 24 heures de jeu (soit 2 heures en temps réel). Passé ce délai, les personnages commenceront à se plaindre de la fatigue, et toutes les 4 heures suivant ces 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de –1 (-1 pour tous les lancers). Dès que les personnages se reposent, toutes leurs pénalités sont supprimées.

Remarque : les personnages qui se reposent dans des chambres louées dans des auberges récupéreront plus ou moins en fonction de la qualité de la chambre.

Les effets de l'encombrement

Les personnages de Baldur's Gate sont soumis à un système d'encombrement personnel. Chacun dispose d'un certain nombre d'emplacements libres, ainsi que d'emplacements associés à un portrait en pied représentant le personnage. Vous pouvez placer un objet par emplacement. En outre, la charge maximale supportée par un personnage dépend de la force de ce dernier.

Les effets de l'ébriété

Les meilleures auberges proposent une variété de boissons alcoolisées, mais les excès diminueront les performances de vos personnages au combat. S'ils boivent suffisamment, leur moral s'améliorera, mais la perte d'efficacité n'en vaut pas la peine. Le nombres de boissons auquel vous êtes autorisé avant de recevoir des pénalités dépend principalement de votre constitution, même si le rétablissement est uniforme. Un personnage doté d'une constitution de 3 se trouvera assez éméché après le premier verre, mais, quelle que soit la quantité ingurgitée, une bonne nuit de repos annulera tous les effets.

Les effets du poison

Le poison est un danger très fréquent pour les personnages. Morsures, piqûres, potions mortelles, vins empoisonnés et nourriture moisies attendent les personnages à la merci de magiciens malveillants, d'assassins diaboliques, de monstres hideux et d'aubergistes incompétents. Heureusement,les personnages empoisonnés peuvent être soignés de plusieurs façons. Il existe plusieurs sorts qui permettent soit de repousser les effets, le personnage disposant ainsi de davantage de temps pour se procurer le traitement adapté, soit d'annuler entièrement l'effet du poison. Notez que les sorts de Guérison n'annulent pas la progression du poison.

Les effets de la réputation et de l'alignement

Réputation

La réputation du groupe influence la manière dont les personnages non-joueurs (PNJ) s'associent à celui-ci. Le joueur démarre avec une réputation fondée sur l'alignement du personnage principal. La courbe de réputation s'échelonne sur 20 niveaux. Chaque niveau modifie la façon dont les PNJ interagissent avec le groupe. Prenez garde, les

groupes enclins au mal ont de fortes chances d'être pris pour cibles par les chasseurs de primes et les gardes.

Alignement

L'alignement n'a pas autant d'effet que la réputation sur le jeu. L'alignement de départ d'un personnage détermine sa réputation de départ. L'alignement détermine la personnalité de votre personnage et ce qu'il représente, et la réputation est la conséquence logique de ces croyances. Si votre réputation ne correspond pas à votre alignement, votre personnage en subira probablement les conséquences. Les personnages qui se joignent à votre groupe peuvent choisir d'accepter ou non la réputation actuelle du groupe fondé sur son alignement ; ils peuvent également décider que la réputation ne les satisfait pas en cours de jeu.

Alignement	de départ
Loyal Bon	12
Neutre Bon	11
Chaotique Bon	11
Loyal Neutre	10
Neutre	10
Chaotique Neutre	10
Loyal Mauvais	9
Neutre Mauvais	9
Chaotique Mauvais	8

Le joueur qui démarre avec un paladin ou un rôdeur doit surveiller sa réputation soigneusement. Si, à un moment ou à un autre, la réputation du groupe tombe en dessous de 6 pour un paladin, et en dessous de 4 pour un rôdeur, le personnage perdra son statut. Dans les deux cas, si la réputation du groupe tombe en dessous du niveau acceptable, ce personnage deviendra un guerrier et ne sera plus capable de récupérer son statut de paladin ou de rôdeur.

Ajustements dûs à des rencontres

Lorsqu'un groupe rencontre un PNJ, l'ordinateur effectue un jet de réaction. Il s'agit d'un jet simulé de deux dés à 10 faces. Des modificateurs sont alors appliqués en fonction du charisme du leader et de la réputation du groupe. Il se peut que les PNJ disposent d'un modificateur de l'ajustement de rencontre. Les ajustements de rencontres affectent la façon dont vous perçoivent les personnages à qui vous parlez. Ils décideront en conséquence de la quantité d'informations qu'ils souhaitent vous fournir. En outre, les prix des objets vendus en magasin seront également plus intéressants si vous les achetez lorsque vous avez un bon ajustement de rencontre.

Remarque pour les imprudents :

Certains sorts améliorent le charisme de votre groupe par rapport aux autres ; c'est le cas des sorts de Charme. Cependant, ces sorts modifient tellement la perception des personnes auxquelles ils sont adressés que ces derniers peuvent oublier les accords qu'ils ont

passés avec vous. Ils deviendront également hostiles envers vous lorsque le sort s'épuisera ; choisissez donc vos cibles avec précaution. Vous risqueriez d'échouer dans des quêtes que vous auriez pu terminer !

Effets de la réputation sur les membres du groupe

Chacun des membres du groupe passe par cinq états différents déterminés par son alignement. Ces états sont heureux, neutre, malheureux, fâché et "à bout". Chacun de ces états correspond aux quatre différentes répliques de dialogue dont disposent les personnages (c'est-à-dire qu'un personnage ne se plaindra pas s'il est heureux, mais si le personnage n'est pas content, vous l'entendrez se plaindre).

Combat

Comme évoqué plus haut, Baldur's Gate suit de près le système de règles des jeux de AD&D. La principale différence se situe dans les adaptations en temps réel aux rounds d'initiatives personnelles. L'ordinateur se charge de la plupart des règles sous-jacentes, pour vous permettre de vous plonger encore plus dans l'histoire et le monde du jeu.

Plus qu' une simple boucherie

L'importance des combats dans les jeux de AD&D est indéniable, mais ce n'est pas une fin en soi. Il s'agit simplement, pour les personnages, d'un moyen de régler certaines situations. Si les personnages se contentaient uniquement de se battre, le jeu deviendrait vite lassant, toutes les rencontres se ressembleraient. Etant donné que le jeu ne repose pas seulement sur des combats, nous nous attarderons ici sur plus de méthodes que les simples combats qui finissent en boucherie. Outre les explications des mécanismes de frappes et de coups manqués fondamentaux, vous trouverez des règles pour repousser les morts-vivants, des méthodes d'attaque et de défense particulières, des poisons, des exploits héroïques, etc. N'oubliez pas que nous suivons un système fondé sur des rounds modifiés, comme décrit ci-dessous. Chacun (personnage, PNJ, monstre) a son propre round d'initiative personnelle. A tout moment, vous pouvez interrompre la partie (cliquez sur l'horloge ou appuyez sur la barre espace) et donner vos ordres, puis redémarrer le jeu de la même façon.

Round d'initiative personnelle, facteurs de vitesse et temps d'incantation

Dans Baldur's Gate, pour permettre un combat et des mouvements en temps réel, chaque personnage ou monstre dispose d'**un round d'initiative personnelle** indépendant, qui dure six secondes. Au sein du round d'initiative personnelle, toutes les règles des jeux AD&D sont utilisées, y compris les facteurs de vitesse pour les armes et le temps d'incantation pour les sorts. Pour les personnages des niveaux supérieurs qui peuvent attaquer plus d'une fois par round avec une arme donnée, le facteur de vitesse de l'arme détermine le moment précis des attaques dans un round de six secondes.

Les **facteurs de vitesse** sont symbolisés par les nombres 1 à 10 (indiquant respectivement 1/10e et 10/10e de round pour un personnage pouvant attaquer avec une arme une seule fois par round).

Les **temps d'incantation** pour les prêtres et les magiciens fonctionnent exactement de la même façon que les facteurs de vitesse des armes : les temps d'incantation s'échelonnent de 1 à 10, et représentent le temps que met un mage ou un prêtre pour libérer un sort (plus le nombre est petit, plus l'incantation est rapide, exactement comme pour les facteurs de vitesse).

L'**initiative** est déterminée par une combinaison d'habileté, de situation et de chance. Dans Baldur's Gate, l'initiative permet de modifier de façon aléatoire la vitesse à laquelle les personnages peuvent déclencher leurs attaques ou sorts. Elle modifie légèrement le facteur de vitesse d'un sort ou d'une arme.

La **Classe d'armure** (CA) est la valeur protectrice d'un type d'armure. L'armure fournit une protection en réduisant les risques que court un personnage d'être attaqué avec succès (et de subir des dégâts). L'armure n'absorbe pas les dégâts, elle les évite. Il se peut qu'un guerrier en armure entièrement blindée représente une cible se déplaçant lentement, mais traverser son armure pour provoquer des dégâts n'est pas chose aisée. La Classe d'armure se mesure sur une échelle allant de 10, le pire (pas d'armure), à moins de zéro. Plus le nombre est petit, meilleure est l;armure (les Classes d'armure inférieures à –10 surviennent uniquement avec les blindages magiques très puissants). Les boucliers et casques peuvent également renforcer la CA d'un personnage.

Les habiletés et situations peuvent également avoir un effet sur la Classe d'armure des personnages. Une grande dextérité, par exemple, donne un bonus à la Classe d'armure.

THACO est un acronyme pour « To Hit Armour Class 0 ». Il s'agit du nombre requis par un personnage, PNJ, ou monstre pour attaquer une cible de classe d'armure 0 avec succès. La valeur THACO dépend de la classe et du niveau des personnages. Elle peut servir à calculer le nombre nécessaire pour frapper une Classe d'armure.

Au cœur du système de combat se trouve le jet d'attaque, le lancer de dé qui détermine la réussite ou le succès d'une attaque. Le nombre requis par un joueur pour faire un jet d'attaque réussi est également appelé valeur « pour toucher », et c'est l'ordinateur qui détermine ce nombre à partir de la valeur THACO du personnage qu'il modifie en fonction de la Classe d'armure de la cible. Les jets d'attaque sont utilisés dans les attaques avec épées, arcs, pierres et autres armes, ainsi que les coups de poings et autres attaques en corps à corps. Dans Baldur's Gate, le jet « pour toucher » est fait pour vous dans l'ombre : si votre personnage réussit, il marque, sinon, il dévie de sa trajectoire et rate son coup.

Le jet « pour toucher »

Lorsqu'une attaque a lieu, la Classe d'armure de l'adversaire attaqué est soustraite à la valeur THACO de l'attaquant. Le nombre qui en résulte est ce sur quoi l'attaquant doit tomber en jetant le dé pour frapper son adversaire. Ce « lancer du dé » s'effectue avec un dé à vingt faces, et

aboutit à un nombre compris entre 1 et 20. Si l'attaquant tombe sur le nombre requis ou sur un nombre supérieur, l'attaque est réussie et provoque des dégâts. Si l'attaque échoue, l'attaquant a complètement manqué sa cible ou n'a pas été capable de traverser l'armure de son adversaire.

Par exemple, un guerrier de 3e niveau a une valeur THAC0 de 18. Il attaque un hobgobelin ayant une CA de 5. La CA du hobgobelin est soustraite à la valeur THAC0, ce qui donne un valeur pour toucher égale à 13. Si le guerrier marque 13 ou plus avec le dé à vingt faces, il frappe avec succès et provoque des dégâts.

Dans les combats de mêlée, les coups ne portent pas à chaque fois. Un personnage de Baldur's Gate pourrait effectuer un coup « symbolique » dans le round de 6 secondes en plus de sa tentative réelle pour causer des dégâts. Le coup permet d'épicer un round un peu terne grâce à la nature frénétique des combats.

Coups et ratés critiques

Si un personnage marque 20 dès le premier coup (si le lancer de dés indique 20 avant que des ajustements n'aient été appliqués), un coup critique survient et les dégâts de cette attaque seront doublés. Si un personnage marque 1 au premier coup, cela sera considéré comme un raté critique et le personnage se verra infliger une pénalité de temps pour récupérer. Quelle que soit la Classe d'armure, un 20 au premier coup vous permet toujours de marquer et un 1 vous fait rater.

Pour améliorer vos chances dans un combat

Dans un combat, plusieurs facteurs peuvent modifier le nombre requis par un personnage pour attaquer avec succès. Ces variables se reflètent dans les modificateurs de la toucher pour marquer ou du jet d'attaque.

Modificateurs de la force : la force d'un personnage peut modifier le lancer de dé, ce qui influencera les chances de marquer et les dégâts provoqués. Ce type de modificateur s'applique toujours aux mêlées et attaques avec des armes à projectiles (dagues ou haches).

Objets magiques : les propriétés magiques d'une arme peuvent également influencer le combat. Les objets qui donnent un bonus au jet d'attaque ou à la Classe d'armure sont identifiés par le signe plus (+). Ainsi, une *épée* +1 ajoute un aux chances d'un personnage de marquer et inflige +1 dégâts si l'attaque réussit. Une tenue en *cotte de mailles* +1 ajoute un à la Classe d'armure du personnage par rapport à la cotte de mailles normale, « non-magique » (ce qui signifie que vous soustrayez un à la CA du personnage, et faites par exemple passer une CA de 5 à 4). Les objets maudits produisent un modificateur négatif (une pénalité), qui résulte en une soustraction au jet d'attaque ou une addition à la Classe d'armure. Le nombre de modificateurs pouvant être appliqués à un seul lancer de dé est illimité, tout comme le nombre positif ou négatif (le total de tous les modificateurs) qui peut être appliqué à un lancer de dé.

Modificateurs de dextérité pour les armes à projectiles

La dextérité affecte la capacité du personnage à attaquer avec une arme à projectiles. Comme pour les modificateurs de force, une grande dextérité augmentera les chances de marquer, une faible dextérité réduira les chances d'attaquer efficacement. La dextérité n'affecte que les chances de marquer et n'influence pas la quantité de dégâts infligée par une arme à projectiles.

Les armes à projectiles au combat : cadence de tir

Les arcs, arbalètes et de nombreuses autres armes à projectiles ont des **cadences de tir** différentes qui représentent le nombre de projectiles qu'ils peuvent tirer en un seul round. Les flèches peuvent être décochées et lâchées à une cadence de deux tirs par round. Certaines armes (telles que les arbalètes lourdes) sont longues à charger et ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Plusieurs dagues de jet peuvent être projetées en un round. Quelle que soit la cadence de tir, les tirs de projectiles multiples sont traités de la même façon que les autres attaques multiples lors de l'évaluation de l'initiative.

Lancer des sorts

Les magiciens et les prêtres utilisent les mêmes règles pour lancer des sorts. Pour lancer un sort, le personnage doit d'abord l'avoir mémorisé. Si ce n'est pas le cas, le sort ne pourra être lancé. Celui qui lance le sort doit être capable de parler (il ne doit être ni sous l'effet d'un sort de silence ni bâillonné) et d'utiliser ses deux bras (il ne doit pas être paralysé, par exemple). Si le sort est jeté sur une personne, un endroit, ou une chose, celui qui le lance doit pouvoir voir la cible. Il ne suffit pas de lancer une boule de feu à 4500 mètres dans le noir ; encore faut-il pouvoir voir le point de l'explosion et la distance qui vous en sépare. Lorsqu'il a commencé à envoyer un sort, le personnage doit rester immobile. (Si vous choisissez de ne pas lancer le sort que vous avez sélectionné, vous pouvez, si vous n'avez pas sélectionné de cible, cliquer avec le bouton droit de la souris pour annuler le sort qui restera en mémoire.)

Interruption d'un sort

Si l'auteur du sort est touché par une arme ou s'il n'a pas fait de jet de sauvegarde avant de lancer le sort, sa concentration sera perturbée. Le sort se fondra en une énergie inutile et disparaîtra de la mémoire de celui qui souhaitait le lancer jusqu'à ce qu'il le remémorise. C'est pourquoi, il est conseillé aux lanceurs de sorts de ne pas rester à l'avant dans les batailles, tout au moins s'ils veulent rester capables de lancer des sorts !

Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde permettent d'évaluer la résistance d'un personnage à des types particuliers d'attaques : poisons, magie et

attaques affectant le corps ou l'ensemble de l'esprit du personnage. La qualité des jets de sauvegarde s'améliore à mesure que le personnage franchit les niveaux. Les jets de sauvegarde peuvent réduire les dégâts ou annuler les effets d'un sort ou d'une attaque. Certains sorts (les sorts de protection, par exemple) améliorent considérablement les jets de sauvegarde face à différents types d'attaques.

Résistance à la paralysie, au poison et à la magie mortelle : utilisée lorsqu'un personnage est victime d'une attaque paralysante (quelle que soit la source), d'un poison (quelle que soit sa force), ou de certains sorts et objets magiques qui, autrement, le tueraient sur le coup (comme indiqué dans leurs descriptions).

Résistance aux sceptres, aux bâtons et aux baguettes : comme son nom l'indique, utilisée lorsqu'un personnage est atteint par les pouvoirs d'un sceptre, d'un bâton, ou d'une baguette, si aucune résistance de priorité supérieure n'est nécessaire.

Résistance à la pétrification et à la métamorphose : utilisée à chaque fois qu'un personnage est changé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, un sort, ou un objet magique (autre qu'une baguette).

Résistance aux souffles : utilisée lorsqu'un personnage se trouve face à un monstre se défendant avec des souffles, en particulier face au souffle puissant d'un dragon.

Résistance aux sorts : utilisée lorsqu'un personnage tente de résister aux effets d'une attaque magique, qu'on lui ait lancé un sort ou qu'il s'agisse des effets provoqués par un objet magique, si aucun autre jet de sauvegarde n'est nécessaire. Ce type de résistance peut également s'avérer efficace face à une attaque échappant à toute autre classification.

Modification des jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde peuvent être modifiés par des objets magiques, des règles spécifiques et des situations particulières. Les modificateurs suivants augmentent ou réduisent les chances de réussite d'un jet de sauvegarde :

- Les objets magiques tels que les capes et anneaux de protection apportent des bonus au jet de sauvegarde d'un personnage.
- L'armure magique n'apporte un bonus au jet de sauvegarde que si quelque chose de physique (normal ou magique) nécessite une résistance.
- Les sorts et objets magiques spécifiques ont des effets, à la fois bons et mauvais, sur les jets de sauvegarde des personnages. Certains sorts forcent la victime à faire un jet de sauvegarde avec une pénalité, ce qui rend le sort même le plus inoffensif assez dangereux. (Vous trouverez plus de renseignements dans la description des sorts ci-dessous).

Moral

Chaque créature a un niveau de moral élémentaire affectant ses

réactions lors des batailles (fuite au combat) en fonction duquel elle se battra ou fuira dans la bataille. Le seul personnage à ne pas être affecté par le moral est le premier personnage que vous créez : les autres personnages qui se joignent à votre groupe ont des dialogues et scénarios moraux. Le scénario prévoit que chaque créature réagira différemment lorsqu'elle craquera nerveusement, ce qui surviendra à différents niveaux de baisse de moral, ou que chacune choisira différents types d'attaques en fonction du niveau de moral du moment (mêlée si le moral est bon, attaque à distance si le moral est plus bas, par exemple). Chaque créature dispose d'un temps de récupération qui indique le temps qui lui est nécessaire pour que son moral revienne au niveau de base : si le moral d'une créature chute, il reviendra lentement au niveau de base. Si un membre de votre groupe n'a pas le moral, son cercle de sélection passera du vert au jaune.

Différents facteurs influencent le moral des créatures de façon positive : la présence d'un leader (personnage en haut de la liste de portraits) au charisme important, l'environnement dans lequel la créature évolue (ainsi, les kobolds et espèces de ce genre préfèrent être sous terre plutôt que dans de grands espaces à l'extérieur), certains sorts (par exemple *l'apaisement*) et le type d'ennemis visibles (les ennemis faciles à vaincre remontent le moral). Le moral est influencé de façon négative lorsqu'une créature est la victime d'une magie puissante, lorsqu'elle voit un membre de son groupe se faire tuer ou assommer, lorsqu'elle perd de nombreux points de vie ou lorsqu'elle repère un ennemi coriace.

Effets du combat et rétablissement

Dégâts, blessures et mort menacent les personnages lorsqu'ils sont attaqués de façon efficace par un adversaire. Les dégâts peuvent également être provoqués par un poison, un incendie, une chute, de l'acide, et en testant tout ce qui peut s'avérer dangereux dans le monde réel. Les dégâts de la plupart des attaques sont mesurés en **points de vie** (pv). Chaque personnage a un total actuel de points de vie et un total maximal de points de vie. A chaque fois qu'un personnage est touché, il se voit infliger des points de dégâts. Ces points sont soustraits à son total actuel des points de vie. Lorsque ce total atteint 0, le personnage meurt. Si l'un de vos personnages subit des dégâts considérables, il mourra pour toujours, sans aucun espoir de résurrection.

Les soins et les points de vie

Lorsqu'un personnage est blessé, le joueur voudra probablement le faire soigner. Les personnages peuvent être soignés par des moyens naturels ou magiques. La guérison naturelle est lente, mais tous les personnages peuvent en bénéficier, quelle que soit leur classe. La guérison magique dépend de la présence (ou de l'absence) de personnes capables de lancer des sorts ou des formules magiques. La guérison permet aux personnages de se remettre des dégâts dans la limite des points de vie maximum dont ils disposent. (Remarque : certains sorts nécromantiques peuvent augmenter les points de vie maximum, mais seulement pour une période limitée.)

Guérison naturelle

Les personnages guérissent naturellement à un rythme de plusieurs points de vie par période de repos (huit heures). Le repos est

défini comme une activité faible. Si un personnage se repose dans une chambre d'auberge confortable, il récupèrera progressivement des points de vie en proportion du confort de la chambre ; mais bien sûr cela lui coûtera plus cher. Camper à la belle étoile permet de mémoriser les sorts, mais ne permet pas de récupérer beaucoup de points de vie. Il est possible de se reposer uniquement quand il n'y a pas d'ennemis à portée de vue de votre groupe ; s'il y en a, vous devez partir, ou sympathiser avec eux (charme, dialogue, etc.) pour pouvoir vous reposer. Il se peut que certaines créatures attaquent votre groupe pendant votre repos ; si cela se produit, vous ne guérirez pas et ne pourrez pas mémoriser de sorts.

Guérison magique

Des sorts de soins, des potions et des formules magiques peuvent accélérer considérablement le processus de guérison. Les détails de telles méthodes de guérison magique sont abordés dans la description des sorts ci-dessous. Grâce à ces méthodes, les blessures se referment instantanément et le personnage retrouve sa vigueur. Les effets sont immédiats.

Les soins magiques sont particulièrement utiles en cours de combat ou pour préparer une rencontre dangereuse. Souvenez-vous cependant que les adversaires d'un personnage auront probablement tout autant accès aux soins magiques que ce dernier : il y a de fortes chances qu'un grand prêtre malveillant dispose de sorts de soins à distribuer à ses propres disciples et gardes. Les soins surviennent à hauteur du total maximal de points de vie pour un personnage donné, jamais au-delà de ce total.

Rappel à la vie

Les sorts curatifs et guérisseurs n'ont aucun effet sur les personnages morts : ils ne peuvent être ramenés à la vie que grâce à un sort de Rappel à la vie ou de Résurrection (ou à l'aide d'une formule accomplissant ces effets). Les personnages qui viennent d'être rappelés à la vie sont assez faibles au départ (un point de vie) et auront besoin de soins supplémentaires pour être efficaces dans les combats.

Paralysie

Tout personnage ou créature frappé de paralysie devient complètement immobile pendant la durée de l'effet du sort. La victime peut respirer, penser, voir et entendre, mais elle est incapable de parler ou se déplacer de quelque façon que ce soit.

Poison

Tout personnage ou créature attaqué par une arme empoisonnée ou par une créature venimeuse doit faire un jet de sauvegarde pour se protéger du poison. En fonction du type de poison, ce jet de sauvegarde en annulera les effets ou les réduira. Les poisons sont généralement mortels au bout de quelques heures, il est donc recommandé de trouver rapidement un remède.

Expérience et gain de niveaux

Dans chaque aventure le personnage apprend quelque chose. Il se peut qu'il en apprenne un peu plus sur ses limites physiques, qu'il rencontre une créature jamais vue auparavant, qu'il essaye un sort pour la première fois, ou encore qu'il découvre une nouvelle particularité de la nature. Les personnages s'améliorent également en augmentant leurs pouvoirs : à mesure qu'ils progressent dans les niveaux, de nouveaux points de vie, d'autres sorts, ou une meilleure chance de frappe dans une attaque peuvent être acquis. Ces acquisitions se font en obtenant des **points d'expérience** (px), concrètement l'amélioration d'un personnage. Il représente un ensemble de facteurs abstraits : confiance accrue, exercice physique, perspicacité et formation sur le tas. Lorsqu'un personnage atteint suffisamment de points d'expérience pour passer au niveau d'expérience suivant, ces facteurs abstraits se traduisent par une amélioration sensible des caractéristiques du personnage. Le choix des domaines améliorés et la vitesse d'amélioration dépendent de la classe du personnage.

Points d'expérience collectifs : expérience acquise dans les quêtes

Les points d'expérience sont acquis par les activités des personnages, qui sont généralement en rapport avec leurs objectifs. Ainsi, tous les personnages d'une aventure reçoivent des points d'expérience lorsqu'ils triomphent des ennemis ou obstacles. L'expérience acquise en tuant des monstres et en terminant les quêtes est partagée de façon égale entre les membres de votre groupe.

Points d'expérience pour les personnages multiclasses et à classes jumelées dans Baldur's Gate

Les personnages multiclassés (non-humains) ont de multiples classes qui sont définies à leur création. Ils progressent dans les niveaux dans deux ou trois classes pour l'ensemble de leur carrière, et peuvent utiliser les caractéristiques de n'importe quelle classe à tout moment. Les points d'expérience sont divisés de façon égale entre toutes leurs classes, et ils progressent dans les niveaux en fonction des tableaux de points d'expérience pour chaque classe.

Les personnages à classes jumelées choisissent de se concentrer sur une seconde carrière à un moment. A ce stade, ils arrêtent de progresser dans les niveaux de leur classe d'origine et commencent à progresser dans une nouvelle classe. Cependant, ils ne peuvent pas utiliser les caractéristiques de leur nouvelle classe tant qu'ils n'ont pas progressé d'au moins un niveau de plus que leur ancienne classe dans cette classe. Après cela, ils peuvent choisir librement entre les caractéristiques de chaque classe.

Les caractéristiques disponibles à la fois pour les personnages multiclasses et à classes jumelées sont indiquées par les boutons disponibles au bas de l'écran d'interface principal lorsque ces personnages sont sélectionnés. Il existe toutefois une réserve pour les personnages multiclasses et à classes jumelées : s'ils portent une armure ou utilisent des armes qui ne sont pas autorisées par

l'une de leurs classes, leurs caractéristiques dans cette classe sont infirmées (affaiblies) jusqu'à ce qu'ils cessent de porter cette armure ou d'utiliser cette arme.

Caractéristiques des personnages

Chaque personne dans les royaumes présente des traits particuliers qui la distinguent de toutes les autres. Les différences les plus prononcées surviennent dans les domaines de la race, de la classe et des compétences.

Race

La race définit l'espèce à laquelle le personnage appartient : humains, elfes, nains, gnomes, demi-elfes ou petites gens. La race limite la classe du personnage.

Humains : les humains constituent la race prédominante dans Féérune. Ils dirigent la plupart des empires et royaumes importants des Royaumes Oubliés. Ils constituent la race la plus sociable et tolérante, les petites gens mises à part peut-être. La seule caractéristique particulière que possèdent les humains est qu'ils peuvent appartenir à n'importe quelle classe, et accéder à tous les niveaux.

Nains : les nains sont de petits gars râblés, faciles à identifier grâce à leur taille et leur forme. Ils ont les pommettes rouges, les yeux et les cheveux sombres. Les nains ont tendance à être renfrognés et taciturnes. Ils ont une résistance naturelle à la magie et au poison. Ils possèdent une infravision, qui leur permet de voir dans le noir, mais ils perdent en charisme et dextérité.

Elfes : les elfes sont généralement plus petits et plus menus que les humains normaux. Leurs traits sont finement dessinés et délicats, et ils parlent sur un ton mélodieux. Les elfes sont considérés comme frivoles et distants. Ils ont une résistance naturelle aux magies de charme et de sommeil. Ils peuvent voir dans le noir grâce à leur infravision, et sont très doués pour le maniement de l'arc et de l'épée longue. Ils gagnent en dextérité, mais perdent en constitution.

Gnomes : apparentés aux nains, les gnomes sont relativement plus petits que leurs lointains cousins. Les gnomes, comme ils le soulignent fièrement, sont également moins rondelets que les nains. La plupart d'entre eux sont très mats ou ont la peau brune, des cheveux blancs et des nez imposants. Les gnomes ont une résistance naturelle à la magie. Ils peuvent voir dans le noir grâce à leur infravision. Ils gagnent en intelligence mais perdent en sagesse.

Petites gens : les petites gens sont généralement des personnes de petite taille rondelettes, ressemblant beaucoup aux petits humains. Leurs visages sont arrondis et larges, et souvent assez colorés. Leurs cheveux sont habituellement bouclés, et le dessus de leurs pieds est recouvert de poils épais. Les petites gens sont extrêmement résistants aux poisons et à la magie. Ils sont naturellement doués pour se servir des frondes comme armes, et leur vision dans le noir est limitée. Ils gagnent en dextérité, mais perdent en force.

Demi-elfes : les demi-elfes possèdent à la fois du sang elfe et humain. Ce sont de belles personnes, ayant les traits les plus attirants de chaque race dont ils sont issus. Le demi-elfe possède la curiosité, l'inventivité, et l'ambition de ses ancêtres humains, et les sens aiguisés, l'amour de la nature, et les goûts artistiques de ses ancêtres elfes. Les

demi-elfes ont une résistance limitée aux sorts de charme et de sommeil. ils peuvent voir dans le noir grâce à leur infravision.

Scores de caractéristiques

Les scores de caractéristiques sont les six traits naturels qui représentent la définition fondamentale d'un personnage.

Force : la force mesure la puissance, l'endurance et la résistance d'un personnage. C'est la condition première pour être guerrier.

Constitution : la constitution mesure la forme physique, la santé et la résistance physique aux épreuves, aux blessures et aux maladies d'un personnage.

Dextérité : la dextérité mesure la coordination main-œil, l'agilité, les réflexes et l'équilibre d'un personnage. C'est la condition première pour être voleur.

Intelligence : l'intelligence mesure la mémoire, le raisonnement et les capacités d'apprentissage d'un personnage. C'est la condition première pour être mage.

Sagesse : la sagesse mesure l'instruction, le jugement et le bon sens d'un personnage. C'est la condition première pour être prêtre.

Charisme : le charisme mesure la force de persuasion, le magnétisme personnel, et la capacité de commander un personnage. Cette capacité est importante pour être druide, barde ou paladin.

Classe

La classe d'un personnage correspond en gros à sa profession ou carrière. C'est ce à quoi votre personnage s'est formé et entraîné en grandissant. Les classes des personnages sont divisées en quatre groupes, en fonction des occupations générales : guerrier, magicien, prêtre et rôdeur. Dans chaque groupe se trouvent plusieurs classes de personnages similaires.

Les personnages multiclasses sont disponibles pour les non-humains uniquement. Les personnages humains peuvent choisir d'appartenir à des classes jumelées plus tard dans le jeu.

Guerriers

Guerrier : le guerrier est un champion, une fine lame, un soldat et un bagarreur. Sa connaissance des armes et des tactiques lui sauvera la vie ou provoquera sa mort. Les guerriers se trouvent généralement à l'avant dans les batailles, affrontant nez à nez les monstres et les méchants. Un bon guerrier doit être fort et en bonne santé s'il souhaite rester en vie.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes perfectionnées
Restrictions : aucune

Rôdeur : le rôdeur est un chasseur et un forestier. Il est doué dans le maniement des armes, et ses talents de traqueur et sa connaissance des bois sont remarquables. Le rôdeur protège et guide souvent les voyageurs perdus et les paysans honnêtes. Un rôdeur doit être fort et au fait des choses de la nature pour profiter pleinement de la vie.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes,

race ennemi, furtivité
Restrictions : humains ou demi-elfes uniquement, doit avoir un bon alignement

Paladin : le paladin est un guerrier intrépide et pur, l'exemple du bien et du vrai. Comme le combattant, le paladin est un homme de combat. Cependant, il est au service d'idéaux tels que la vertu, la justice, l'honnêteté, la piété et la chevalerie. Il aspire à être un exemple vivant de ces vertus pour que d'autres apprennent et bénéficient de ses actes.

Caractéristiques particulières : spécialisation dans les armes, imposition des mains, repousser les morts-vivants, +2 sur tous les jets de sauvegarde, protection contre le mal, détecte le mal
Restrictions : humains uniquement, doit maintenir un alignement loyal bon

Prêtres

Clerc : le clerc est un prêtre général (dans n'importe quel mythe) qui pourvoit aux besoins spirituels d'une communauté. Il est à la fois protecteur et guérisseur. Cependant, ce n'est pas qu'un défenseur. Lorsque le mal menace, le clerc est capable de s'en approcher et de le détruire.

Caractéristiques particulières : repousser les morts-vivants, lancer des sorts
Restrictions : ne peut utiliser les armes à lame ou perforantes.

Druide : le druide défend la cause de la nature et la neutralité ; la nature est sa communauté. Il utilise ses pouvoirs spéciaux pour la protéger et préserver l'équilibre du monde.

Caractéristiques particulières : changement de forme, lancer des sorts
Restrictions : humains ou demi-elfes seulement ;
armure de cuir et bouclier en bois uniquement ; ne peut manier que les gourdins, fléchettes, épieux, dagues, frondes et bâtons.

Rôdeurs

Voleur : pour atteindre ses objectifs, qu'ils soient bons ou mauvais, le voleur est un chapardeur doué. Ruse, souplesse et furtivité le caractérisent. Au voleur de choisir s'il utilisera ses talents contre des passants innocents et des marchands riches ou contre des oppresseurs et des monstres. Les voleurs de Baldur's Gate n'ont que quatre caractéristiques. Au premier niveau, le personnage voleur recevra 30 points à répartir parmi ses caractéristiques. A chaque niveau suivant, il gagnera 20 points supplémentaires.

Caractéristiques particulières : furtivité (et attaque sournoise), vol à la tire, crochetage de serrures, détection des pièges, désarmement des pièges
Restrictions: ne peut pas avoir un alignement loyal bon ;
ne peut porter que des armures de cuir ou des besantines ;
peut manier uniquement les gourdins, dagues, flèches, fléchettes, arbalètes, arcs courts, frondes, épées longues, épées courtes et bâtons.

Barde: : le barde est également un rôdeur, mais il est très différent du

voleur. Sa force réside dans sa personnalité sympathique et pleine de charme. Armée de cette dernière et de son intelligence, il traverse l'univers. Le barde est un musicien talentueux et une mine ambulante de commérages, de contes talentueux et de traditions. Il apprend un peu de tout ce qui se présente sur son chemin ; c'est un homme à tout faire qui n'a aucune spécialité. Bien que bon nombre de bardes soient des crapules, leurs histoires et chansons sont appréciées presque partout.

Caractéristiques particulières : vol à la tire, crochetage de serrures, chansons de bardes, lancer des sorts, excellente connaissance des coutumes.
Restrictions : humains et demi-elfes uniquement; doit avoir un alignement partiellement neutre ; ne peut pas utiliser de bouclier ou d'armure plus lourd que la cotte de mailles.

Magiciens

Mage : ce magicien aspire à maîtriser les énergies magiques, qu'il modèle et lance sous la forme de sorts. Pour ce faire, il étudie des langues étranges et des faits obscurs et consacre la majeure partie de son temps à faire des recherches dans le domaine de la magie. Connaissances et intelligence sont les seuls moyens de survivre pour le magicien. Il est rare de voir un magicien partir à l'aventure sans un cortège de combattants et d'hommes d'armes. Comme il existe différents types (ou écoles) de magie, il existe différents types de magiciens. Le mage généraliste étudie tous les types de magie et apprend toute une variété de sorts. Toute cette gamme lui permet de partir à l'aventure.

Caractéristiques particulières : lancer des sorts
Restrictions : ne peut pas porter d'armure, peut manier uniquement les dagues, bâtons, fléchettes et frondes.

Magiciens spécialisés : les mages qui se spécialisent dans une école de magie particulière sont autorisés à mémoriser un sort supplémentaire dans chaque niveau (une fois qu'ils sont capables d'utiliser les sorts du niveau approprié). Il leur est interdit d'apprendre les sorts des écoles adverses, et ils ne peuvent pas être combinés en multiclasses (bien que les gnomes puissent devenir combattants/illusionistes). Les mages spécialisés humains peuvent appartenir à des classes jumelées s'ils le souhaitent.

Abjurateur : mage spécialisé dans les magies protectrices.

Conjurateur : mage spécialisé dans la création de créatures et d'objets destinés à l'assister.

Devin : mage spécialisé dans les magies de détection et de divination.

Enchanteur : mage spécialisé dans la manipulation des esprits des êtres sensibles.

Illusionniste : mage spécialisé dans la création d'illusions destinées à confondre et à tromper.

Invocateur : mage spécialisé dans la magie d'invocation/évocation.

Nécromancien : mage spécialisé dans la magie en rapport avec la mort.

Transmutateur : mage spécialisé dans la magie qui transforme la réalité physique.

Personnages multiclasses (non humains)

Guerrier/voleur : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du voleur et du guerrier. Toutefois, il ne peut pas avoir recours à ses talents de voleur lorsqu'il porte une armure supérieure à la besantine.

Guerrier/clerc : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du guerrier et du clerc, bien que ses armes soient restreintes à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Guerrier/druide : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du guerrier et du druide, bien que ses armes soient restreintes à celles autorisées par l'éthique du druide.

Guerrier/mage : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du guerrier et du mage, mais il ne peut pas lancer de sorts lorsqu'il porte une armure. Les gnomes peuvent opter pour cette catégorie multiclasse, mais ils deviennent guerriers/illusionistes par défaut. Ils sont la seule race pouvant combiner une classe de mage spécialisé dans une catégorie multiclasse.

Guerrier/mage/clerc : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du guerrier, du mage et du clerc, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure, et est restreint aux armes autorisées par l'éthique du clerc.

Guerrier/mage/voleur : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du guerrier, du mage et du voleur. Il ne peut pas avoir recours à ses talents de voleur lorsqu'il porte une besantine, et ne peut pas lancer de sorts lorsqu'il porte une armure, quelle qu'elle soit.

Mage/clerc : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du mage et du clerc, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure.

Mage/voleur : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du mage et du voleur, mais il ne peut pas lancer de sorts de mage lorsqu'il porte une armure.

Clerc/rôdeur : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du clerc et du rôdeur, bien que les armes soient limitées à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Voleur/Clerc : ce personnage peut utiliser les caractéristiques du voleur et du clerc, bien que les armes soient limitées à celles autorisées par l'éthique du clerc.

Alignements

L'alignement reflète l'attitude de base d'un personnage envers la société et les forces de l'univers. Il existe neuf alignements différents, et chacun est décrit ci-dessous :

Loyal bon : les personnages de cet alignement croient qu'une société ordonnée et forte dotée d'un gouvernement moral peut contribuer à améliorer la vie de la majorité des gens. Lorsque les gens respectent les lois et essayent de s'entraider, c'est la société dans son ensemble qui prospère. Les personnages loyaux bons aspirent à toutes ces choses qui apporteront le plus grand bien à la plupart des gens et leur nuiront le moins. Les personnages loyaux bons tiennent leur parole.

Neutre bon : ces personnages croient qu'il est important que les forces soient équilibrées, sans que les problèmes de la loi et du chaos ne modèrent le besoin de bien. Comme l'univers est vaste et qu'il contient de nombreuses créatures aspirant à des objectifs différents, une poursuite déterminée du bien ne détruira pas l'équilibre ; au contraire elle le maintiendra probablement. Si la recherche du bien revient à soutenir l'idée de société organisée, alors c'est l'attitude à adopter. Si le bien ne peut se produire qu'en renversant l'ordre social existant, qu'il en soit ainsi. La structure sociale elle-même n'a pas de valeur innée à leurs yeux.

Chaotique bon : les personnages chaotiques bons sont des individualistes féroces qui se distinguent par une propension à la gentillesse et à la générosité. Ils croient en toutes les vertus de la bonté et de la droiture, mais font peu usage des lois et règlements. Ils sont inutiles pour ceux qui « essayent de manipuler les populations et de leur dire quoi faire ». Leurs actions sont guidées par leur boussole de morale qui, bien qu'elle soit bonne, n'est pas toujours en parfait accord avec le reste de la société.

Loyal neutre : les personnages de cet alignement accordent une importance majeure à l'ordre et l'organisation. Ils croient en un gouvernement fort, bien ordonné, que ce gouvernement soit tyrannique ou démocratique. Des lois doivent être créées et respectées. Les avantages de l'organisation et de la discipline dépassent de loin toutes les questions morales soulevées par leurs actions. Un serment les lie, quelles qu'en soient les conséquences. Un magistrat entièrement impartial et un soldat qui ne remet jamais les ordres en question sont de bons exemples d'un comportement loyal neutre.

Neutre (strict) : les personnages strictement neutres croient en l'équilibre suprême des forces, et refusent de considérer les actions comme bonnes ou mauvaises. Les neutres stricts s'efforcent d'éviter de se ranger du côté des forces du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. Leur devoir consiste à veiller à ce que toutes ces forces s'équilibrent. Les personnages strictement neutres se trouvent parfois entraînés involontairement dans des alliances assez particulières. Dans une large mesure, ils prennent parti pour l'opprimé, changeant parfois de camp lorsque le perdant précédent devient gagnant. Un druide strictement neutre pourrait rejoindre la baronnie locale pour rabrouer une tribu de méchants gnolls, et se retirer ou changer de camp lorsque les gnolls sont sur le point d'être détruits.

Chaotique neutre : les personnages chaotiques neutres croient que rien n'est ordonné, même pas leurs propres actions. En fonction de ce principe directeur, ils ont tendance à suivre toutes les fantaisies qui leur passent par la tête. Le bien et le mal n'entrent pas en ligne de compte lorsqu'il s'agit de prendre une décision. Il est extrêmement difficile de

traiter avec les personnages chaotiques neutres. Ces personnages ont la réputation de parier gaiement et sans objectif apparent tout ce qu'ils possèdent sur un lancer de dé. On ne peut absolument pas compter sur eux.

Loyal mauvais : ces personnages croient que structure et organisation élèvent ceux qui méritent de gouverner. Ils préfèrent une hiérarchie clairement définie entre maître et serviteur. Si quelqu'un souffre à cause d'une loi qui profite aux personnages loyaux mauvais, tant pis. Les personnages loyaux mauvais obéissent aux lois par crainte d'être punis ou fierté du pouvoir. Comme ils honorent tous les contrats ou serments qu'ils ont faits, les personnages loyaux mauvais font très attention lorsqu'ils donnent leur parole. Une fois celle-ci donnée, ils y manqueront uniquement s'ils trouvent un moyen légal de le faire, en respectant les lois de la société.

Neutre mauvais : les personnages neutres mauvais sont principalement préoccupés par leur personne et leur propre progression. La seule chose qui les intéresse est d'avancer. S'il existe un moyen rapide et facile d'obtenir des avantages, que ce soit légal, douteux, ou de toute évidence illégal, ils y auront recours. Bien que les personnages neutres mauvais n'aient pas l'attitude individualiste des personnages chaotiques mauvais, ils n'ont aucun scrupule à trahir leurs amis et compagnons pour des intérêts personnels. Ils fondent généralement leur allégeance sur le pouvoir et l'argent, c'est pourquoi il est si facile de les soudoyer.

Chaotique mauvais : les personnages chaotiques mauvais sont motivés par l'appât du gain et le plaisir personnel. Les plus forts ont le droit de prendre ce qu'ils veulent, et les plus faibles se font exploiter. Lorsque les personnages chaotiques mauvais se regroupent, ils ne sont pas mus par un désir de coopérer, c'est plutôt pour affronter des ennemis puissants. Seul un meneur puissant capable de contraindre ses subalternes à l'obéissance peut assurer l'union d'un tel groupe. Le commandement se fondant sur la puissance brute, un meneur, aussitôt qu'il fait preuve du moindre signe de faiblesse, peut être remplacé par quiconque pourra prendre sa place par quelque méthode que ce soit.

Compétences martiales

La compétence martiale représente les connaissances et la formation des personnages concernant une arme spécifique. A sa création, le personnage dispose de quelques emplacements initiaux qui doivent être remplis avant que le personnage ne s'embarque pour sa première aventure. Le personnage ne peut assigner les emplacements de compétence martiale qu'aux armes autorisées par sa classe. A mesure que le personnage passe à des niveaux d'expérience supérieurs, il gagnera également des points de compétence martiale supplémentaires qu'il pourra assigner. Le rythme auquel les compétences sont acquises dépend de la classe des personnages. Les combattants, qui se concentrent sur leurs talents martiaux, apprennent à manipuler un grand nombre d'armes. Ils acquièrent des compétences martiales rapidement. Les magiciens, qui passent leur temps à étudier l'art de la magie, n'ont guère le temps de s'entraîner au maniement des armes. Leurs compétences martiales augmentent très lentement.

Le personnage doté d'une compétence martiale spécifique est qualifié dans le maniement d'une arme précise et sait très bien s'en servir. Ainsi, si vous avez assigné un point de compétence à un personnage, il peut attaquer sans pénalité à l'aide de cette arme. Si vous équipez un personnage avec une arme pour laquelle il n'est pas compétent, il recevra une pénalité pour toucher de – 1 et pour dégâts de – 1.

Compétences

Les compétences sont les capacités que les personnages ont acquises dans le maniement des armes. Si un personnage manque de compétence avec un type d'arme, il recevra une pénalité à chaque utilisation de cette arme. Les personnages combattants peuvent se spécialiser dans certaines armes, ce qui leur vaut des bonus lorsqu'ils utilisent des armes de ce type.

Arc : cette classe d'armes permet aux personnages d'utiliser des arcs longs, des arcs composites et des arcs courts. Seuls les guerriers, les rôdeurs et les paladins peuvent utiliser l'arc long composite. Les voleurs peuvent opter pour cette catégorie, mais sont restreints aux arcs courts uniquement.

Armes à pointes : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser Morgensterns et fléaux.

Petite épée : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser des dagues et des épées courtes. Un mage ou druide peut sélectionner cette classe, mais il ne peut utiliser que les dagues.

Grande épée : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser des épées bâtardes, des épées à deux mains et des épées longues. Le voleur peut opter pour cette classe d'armes, mais il n'est autorisé à utiliser que l'épée longue.

Hache : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les haches d'armes et les haches de jet.

Armes contondantes : cette classe d'arme permet au personnage d'utiliser les masses, les gourdins, les marteaux de guerre et le bâton. Les druides et les voleurs peuvent opter pour cette catégorie, mais sont limités au gourdin et au bâton. Les mages peuvent également choisir cette catégorie mais sont restreints au bâton uniquement.

Armes à projectiles : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les frondes, les fléchettes et les arbalètes. Les mages, les druides et les voleurs peuvent opter pour cette compétence mais sont restreints aux frondes et aux fléchettes. Les clercs peuvent également choisir cette compétence mais sont restreints aux frondes uniquement.

Epieux : cette classe d'armes permet au personnage d'utiliser les épieux et les hallebardes. Les druides peuvent choisir cette classe, mais sont restreints aux épieux uniquement.

Caractéristiques particulières

Détection des pièges

Si les voleurs sélectionnent le mode de détection des pièges, ils rechercheront continuellement les pièges par la suite. Si un voleur choisit

une autre action, il sera incapable de détecter les pièges jusqu'à ce que ce mode soit de nouveau sélectionné.

Détection des portes secrètes

Chaque personnage possède une caractéristique de détection des portes secrètes à tout moment. Les chances de détection sont calculées de la façon suivante :

Mages : 5% Voleurs : 15% Guerriers : 10% Clercs : 10%

Ils obtiennent également un bonus en fonction de leur race :

Elfes : 20% Nains : 10% Petites gens : 5%

Lorsqu'un voleur est en mode de détection de pièges, il a 100 % de chances de détecter les portes secrètes.

Changement de forme druidique

Dans les niveaux supérieurs, les druides peuvent prendre la forme de trois animaux différents, une fois par jour chacun. Ils peuvent choisir de se transformer en ours brun, en ours noir, ou en loup. Les animaux auront peut-être davantage de points de vie, des mouvements plus rapides, et causeront des dégâts assez importants en attaquant avec leurs griffes ou leurs dents. Ils peuvent s'avérer très pratiques dans les situations de combat.

Race ennemi

Les rôdeurs ont tendance à concentrer leurs efforts contre un type de créature particulier. Lorsque le rôdeur rencontre un ennemi, ses jets d'attaque bénéficient d'un bonus de + 4. Cependant, le rôdeur se voit également infliger une pénalité de – 4 pour toutes les réactions de rencontres avec ces créatures.

Dés de vie

A mesure que les personnages progressent dans les niveaux, leur nombre de points de vie augmente en fonction de leurs dés de vie. Chaque classe a un dé de vie différent qui reflète sa capacité d'éviter les dégâts au combat. Ainsi, les guerriers ont un score de 10, qui indique qu'ils gagnent entre 1 et 10 points de vie lorsqu'ils passent à un niveau supérieur. Le mage, en revanche, étant un mauvais guerrrier, ne gagne que de 1 à 4 points de vie en progressant. Le nombre de dés de vie que chaque classe reçoit est indiqué plus loin.

Identification des objets

A chaque fois que vous cliquez avec le bouton droit sur un objet, le talent de connaissance de votre personnage est comparé à la valeur de connaissance de l'objet en question. Si le talent de connaissance est assez élevé, vous identifierez l'objet facilement et pourrez ainsi voir son utilité. Si aucun de vos personnages ne vous permet d'identifier un objet, vous pouvez toujours lancer un sort d'identification sur l'objet ou l'emmener dans un magasin ou un temple pour le faire identifier (moyennant paiement !).

Infravision

L'infravision vous permet de mieux voir dans le noir en révélant la chaleur générée par les corps. Toutes les créatures à sang chaud apparaissent en rouge si elles sont dans le noir, la nuit. Les morts-

vivants et les créatures à sang froid ne sont pas affectés par ce sort ou cette caractéristique. Les elfes, les demi-elfes, les gnomes et les nains utilisent automatiquement cette caractéristique la nuit ou dans les endroits sombres. Les mages s'en servent comme d'un sort.

Imposition des mains

Le paladin peut se soigner ou soigner les autres par une imposition des mains. Il peut, de cette manière, restaurer 2 points de vie par niveau d'expérience. Cette caractéristique ne peut s'utiliser qu'une fois par jour.

Connaissance

Chaque personnage dispose d'une évaluation de ses connaissances. Chaque objet a une valeur de connaissance. Si l'estimation des connaissances d'un personnage est équivalente ou supérieure à la valeur de connaissance d'un objet, le personnage devrait pouvoir reconnaître l'objet. A mesure que les personnages progressent dans les niveaux, ils sont capables d'identifier les objets en fonction de leur expérience. Le tableau suivant vous en présente la liste :

Barde : 10 points de connaisssance par niveau.
Voleur : 3 points de connaissance par niveau.
Mage : 3 points de connaissance par niveau.
Toutes les autres classes : 1 point de connaissance par niveau.

Le joueur reçoit des bonus et des pénalités pour ses connaissances en fonction de son intelligence et de sa sagesse. Ces modificateurs ne se cumulent pas, car chaque bonus de capacité s'applique séparément. Reportez-vous aux tableaux ci-après pour obtenir des détails sur les bonus et modificateurs de capacités.

Exemple : un personnage ayant un score de sagesse de 18 (+10) et un score d'intelligence de 15 (+5) obtiendrait + 15 en connaissances.

Résistance à la magie

La résistance à la magie permet à une créature d'échapper aux effets des sorts et aux pouvoirs d'envoûtement. Si une créature ne réussit pas à éviter un sort par manque de résistance à la magie, elle peut toujours effectuer un jet de sauvegarde contre ce sort pour en éviter les effets.

Protection contre le mal

Les paladins ont une caractéristique innée qui les protège des forces du mal. Ils peuvent utiliser cette caractéristique à volonté par l'intermédiaire du bouton Caractéristiques spéciales. L'effet est semblable à celui du sort de protection du mal du magicien de 1er niveau.

Spécialisations

Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent s'entraîner avec les armes et aiguiser leurs talents à des niveaux supérieurs aux autres classes. Pour ce faire, ils doivent assigner davantage de compétences à une seule arme. Les effets de la spécialisation sont indiqués ci-dessous :

Niveau de compétence	Points dépensés	Bonus pour toucher	Dégâts bonus	Attaques par round***
Compétent	1	0	0	1
Spécialisé*	2	+1	+2	3/2**
Maître	3	3	+3	+3 3/2
Virtuose	4	+3	+4	3/2
Maître suprême	5	+3	+5	2

*Remarque : le niveau de qualification maximum pour les paladins et les rôdeurs est « spécialisé ».

**Remarque : les arcs et arbalètes ne permettent pas de recevoir des attaques multiples supplémentaires par round, mais ils permettent d'obtenir des bonus pour frapper et provoquer des dégâts.

***Remarque : il s'agit des attaques avec armes de mêlée uniquement, et les guerriers, les rôdeurs et les paladins obtiennent également une demi-attaque supplémentaire au niveau 7.

Lancers de sorts

Voir Magie et systèmes de sorts ci-après.

Furtivité (se cacher dans l'ombre/se déplacer silencieusement) et attaque sournoise

Les voleurs peuvent choisir d'activer le mode de furtivité, ce qui les rend invisibles pendant un moment, en sélectionnant le mode de furtivité. Une fois invisibles, ils effectueront une attaque sournoise provoquant des dégâts doubles, triples ou quadruples, en fonction du niveau du voleur. Les déplacements facilitent la détection. En outre, une fois que le voleur attaque, le mode de furtivité est désactivé jusqu'à ce qu'il soit de nouveau sélectionné. Le voleur doit être hors de la ligne de mire directe de son ennemi pour pouvoir se recacher.

Voleurs (Vol à la tire, crochetage de serrures, désamorçage des pièges

Les voleurs peuvent voler à la tire (chance aléatoire de trouver un objet transporté par une victime malchanceuse), crocheter les serrures, et également désamorcer les pièges. Pour ce faire, il suffit de sélectionner le bouton Voleurs et de cliquer sur une cible.

Repousser les morts-vivants

L'une des caractéristiques de combat majeures des prêtres et des paladins, leur permettant parfois d'échapper à la mort, est la capacité à repousser les morts. Les druides ne peuvent pas repousser les morts. Par l'intermédiaire du prêtre ou du paladin, la divinité manifeste une partie de son pouvoir, en terrifiant les créatures maléfiques et les morts-vivants ou en les tuant. Toutefois, comme le pouvoir doit être canalisé au moyen d'un mortel, le succès n'est pas toujours assuré. Cette caractéristique s'acquiert grâce à une sélection de mode : aucune autre action ne peut être tentée lorsqu'un personnage essaye de repousser les morts-vivants. Les bons prêtres et paladins peuvent repousser les morts-vivants pour leur faire perdre le moral et fuir, ou (plus rarement) les détruire carrément. Les prêtres maléfiques peuvent parfois parvenir à

commander les morts-vivants, qui obéiront alors à leurs ordres.

Magie et système de sorts

Certaines des armes les plus puissantes à la disposition des joueurs dans AD&D sont les sorts magiques. Grâce aux sorts, un personnage peut appeler la foudre du ciel, soigner les blessures graves, projeter des boules de feu explosives et apprendre des secrets oubliés depuis longtemps. Aux niveaux des personnages de Baldur's Gate, la magie et les sorts sont un peu plus modestes (vous ne pouvez apprendre que les sorts des niveaux 1 à 4, bien que certains sorts du niveau 5 soient disponibles pour une utilisation à l'aide des parchemins et par les PNJ). Cependant, les personnages ne sont pas tous capables de lancer des sorts. Les magiciens (y compris les magiciens spécialisés) et les prêtres (ou leurs cousins, les druides) peuvent lancer, respectivement, des sorts de magicien et de prêtre. Quelques classes de personnages disposent d'une capacité limitée à lancer des sorts en plus de leurs autres caractéristiques. Quelle que soit leur source, tous les sorts appartiennent aux catégories de magicien ou de prêtre.

Sorts de magicien

Les sorts des magiciens s'étendent des sort les plus simples à la magie la plus puissante et spectaculaire. Bien que les personnages soient capables d'utiliser les sorts, les mécanismes de la magie ne sont qu'imparfaitement compris, et encore. Dans la plupart des cas, ce qu'il importe de savoir, c'est que « quand vous faites ceci, il se produit cela ».

Lancer un sort de magicien est une épreuve difficile. Tout d'abord, un magicien ne peut mémoriser que les sorts qui se trouvent dans son livre de sorts. Les magiciens débutants commencent avec seulement quelques sorts de base puis, avec le temps, ils obtiennent des parchemins de sorts à ajouter à leur connaissance de la magie. (Pour ajouter le sort trouvé sur un parchemin à son livre de sorts, le magicien doit l'écrire dans son livre de sorts ; cette opération s'effectue depuis la page d'informations des objets que vous pouvez afficher un cliquant sur un parchemin de sorts avec le bouton droit de la souris). L'esprit d'un magicien ne peut assimiler qu'un certain nombre de sorts. Le nombre de sorts qu'il peut avoir dans son livre est limité par son intelligence.

En fin de compte, c'est la mémorisation quotidienne des sorts qui est l'élément le plus important. Pour faire appel à son énergie magique chaque jour, le magicien doit mémoriser les sorts de son livre de sorts. Pour tirer parti de son énergie magique, il doit former des modèles spirituels spécifiques dans son esprit. Il utilise son livre de sorts pour forcer son esprit à des exercices mentaux et le préparer ainsi aux modèles élaborés finaux. Ce procédé est appelé mémorisation. Une fois qu'un magicien mémorise un sort, il reste dans sa mémoire (en tant qu'énergie potentielle) jusqu'à ce qu'il utilise les mots, les mouvements et les composants prescrits pour déclencher la libération de l'énergie. Au moment du lancement du sort, l'énergie du sort est libérée, effacée de l'esprit du magicien, oubliée jusqu'à ce que le magicien étudie et mémorise de nouveau le sort. Le nombre de sorts qu'un magicien peut mémoriser est déterminé par son niveau : il peut mémoriser le même sort plusieurs fois, mais chaque mémorisation compte comme un sort pour sa limite de

mémorisation quotidienne. La mémorisation n'est pas immédiate. Le magicien doit avoir l'esprit clair après une bonne nuit de sommeil réparateur et doit ensuite passer du temps à étudier son livre de sorts. Les sorts restent mémorisés jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou effacés de l'esprit des personnages à l'écran de mémorisation des sorts.

Sorts de prêtre

Même s'ils ont parfois des pouvoirs similaires à ceux du magicien, les sorts de prêtre sont relativement différents. Le rôle du prêtre est souvent celui d'un défenseur et d'un guide pour les autres. C'est pourquoi la majorité de ses sorts sont destinés à aider les autres ou à fournir un service à la communauté. Seuls quelques-uns de ses sorts sont vraiment offensifs, mais la plupart peuvent être utilisés de manière intelligente pour protéger et défendre. Le prêtre sait instantanément les sorts qui lui sont disponibles dès qu'il progresse dans le niveau. C'est la divinité du prêtre qui lui confère cette connaissance innée et le pouvoir des sorts eux-mêmes. Les prêtres mémorisent leurs sorts à peu près de la même façon que les magiciens, mais ils n'ont pas de livre de sorts. Au lieu de cela, une fois qu'ils ont obtenu l'accès à un niveau de sorts accordé par les puissances qu'ils honorent, ils peuvent mémoriser n'importe quels sorts parmi les sorts de prêtre de ce niveau, jusqu'à ce qu'ils aient atteint le nombre maximum de sorts de prêtre pouvant être mémorisés. Les prêtres doivent prier (ils font leurs prières lorsque le groupe se repose, de la même manière que le magicien mémorise les sorts lorsque le groupe se repose) pour obtenir des sorts.

Ecoles de magie

Même si tous les sorts de magicien et de prêtre sont appris et mémorisés de la même façon, ils sont classés en neuf écoles de magie différentes. Une école de magie constitue un groupe de sorts associés.

Les sorts d'abjuration sont des sorts de protection spécialisés.

Les sorts d'altération modifient les propriétés de certaines choses, créatures ou conditions existantes.

Les sorts de conjuration/convocation amènent à celui qui a lancé le sort un élément extérieur. La conjuration génère normalement de la matière ou des objets venant d'ailleurs. La convocation permet à celui qui a lancé le sort de contraindre les créatures et les puissances vivantes à apparaître devant lui ou à canaliser les énergies extraplanétaires à travers lui.

Les sorts d'enchantement/de charme modifient la qualité d'un objet ou l'attitude d'une personne ou d'une créature. Les enchantements peuvent investir des objets ordinaires de propriétés magiques, tandis que les charmes peuvent influencer excessivement le comportement des êtres vivants.

Les sorts de divination permettent au magicien d'apprendre des secrets oubliés depuis longtemps, de prédire l'avenir et de découvrir des objets cachés ou masqués par des sorts.

Les sorts d'illusion trompent les sens ou l'esprit des autres.

Les sorts d'invocation/évocation canalisent l'énergie magique pour créer des effets et des matériaux spécifiques. L'invocation s'appuie généralement sur l'intervention d'une force supérieure (à laquelle le sort s'adresse), tandis que l'évocation permet à celui qui a lancé le sort de modeler directement l'énergie libérée.

La nécromancie est l'une des écoles de sorts les plus restrictives. Elle concerne les éléments morts ou la restauration de la vie, de membres ou de vitalité des créatures vivantes.

Les icônes de sorts offensifs sont rouges, tandis que les icônes de sorts défensifs sont bleues et les icônes de sorts d'informations sont blanches.

Sorts de Baldur's Gate : par niveau

Les sorts sont classés selon leur groupe (prêtre ou magicien) et niveau. Au sein de chaque niveau, les sorts sont classés par ordre alphabétique. Au début de chaque description de sort, vous trouverez les importantes informations de jeu suivantes :

NOm : chaque sort est identifié par son nom. Après le nom, vous trouverez, entre parenthèses, l'école à laquelle le sort appartient. Lorsqu'il y a plusieurs noms, cela signifie que ce sort est commun à toutes les écoles citées.

Ecole : après le nom du sort, vous trouverez, entre parenthèses, le nom de l'école de magie à laquelle le sort appartient. Pour les sorts de magicien, ceci définit les sorts qu'un magicien spécialisé peut apprendre, selon son école de spécialisation. Pour les sorts de prêtre, la notation d'école est utilisée uniquement à des fins de référence, pour indiquer à quelle école le sort se rapproche le plus. Les sorts d'une école donnée ont des couleurs et des effets de lancement de sort similaires, de sorte que vous pouvez deviner le sort qu'un ennemi est en train de lancer d'après la couleur et l'apparence des effets générés par le lancement du sort.

Portée : ceci répertorie la distance, en pieds (33 cm), séparant celui qui a lancé le sort et l'endroit vers lequel le sort est dirigé. Un « 0 » indique que le sort ne peut être utilisé que sur l'invocateur, l'effet prenant le contrôle de son corps ou émanant de lui. « Toucher » signifie que l'invocateur peut utiliser le sort sur d'autres personnes s'il les touche physiquement (c'est-à-dire s'il marque suffisamment de points au jet pour toucher).

Durée : ceci indique la durée de l'énergie magique du sort. Les sorts instantanés prennent effet au moment même où ils sont lancés, même si les résultats de ces sorts peuvent être permanents et impossibles à modifier de manière normale. Les sorts permanents demeurent actifs jusqu'à ce que les effets soient annulés d'une manière ou d'une autre, généralement par une dissipation de la magie. Certains sorts ont une durée variable.

Temps d'incantation : ceci représente la fraction du round d'initiative personnelle de six secondes de l'invocateur de sorts utilisée pour exécuter les chants et les mouvements nécessaires au lancement du sort. Ce délai équivaut exactement au facteur de vitesse d'une arme. Le temps d'incantation du sort varie en fonction du jet d'initiative réalisé à chaque fois qu'un sort est lancé.

Zone d'effet : ceci répertorie les éléments affectés par le sort, qu'il s'agisse d'une zone ou d'un groupe de créatures. Certains sorts (tels que la bénédiction) affectent les amis aussi bien que les ennemis de l'invocateur. Dans tous les cas, cela se rapporte à la perception de l'invocateur au moment où le sort est jeté.

Jet de sauvegarde : ceci indique si le sort permet à la cible d'effectuer un jet de sauvegarde et indique les effets d'une sauvegarde réussie : « Neg. » indique que le sort n'a aucun effet ; « 1/2 » signifie que le personnage ne subit que la moitié des dégâts normaux ; « Aucun » signifie qu'aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.

Equipement

Armure

Harnois plain : la meilleure (et plus lourde) armure qu'un guerrier puisse acheter, aussi bien en termes d'apparence que de protection. Les plaques s'imbriquant parfaitement les unes aux autres sont spécialement orientées pour dévier les flèches et les coups et le costume tout entier est soigneusement décoré de gravures et d'estampes riches en détails.

Armure de plates : combinaison d'armure en cotte de mailles et de plaques métalliques couvrant les zones vitales telles que le torse, l'abdomen et l'aine. Le poids est distribué sur tout le corps et l'armure est maintenue en place grâce à des boucles et des sangles.

Armure feuilletée : variante de l'armure à bandes dans laquelle les bandes de métal sont appliquées verticalement au dos de mailles, de cuir ou de tissu plutôt qu'horizontalement comme dans l'armure à bandes. Etant donné que le corps humain ne pivote pas à mi-torse autant qu'il se plie d'arrière en avant, l'armure feuilletée est plus contraignante au combat.

Cotte de mailles : la cotte de mailles est composée d'anneaux métalliques s'imbriquant les uns dans les autres. Elle se porte toujours par-dessus une couche de tissu matelassé ou de cuir souple pour éviter l'irritation et pour amortir l'impact des coups.

Armure de cuir cloutée ou besantine : cette armure est faite de cuir (non durci comme pour l'armure de cuir normale) renforcé par des rivets métalliques rapprochés.

Armure de cuir : cette armure est faite de cuir durci dans de l'huile bouillante et modelé en forme de plastron et de protecteurs d'épaule. Le reste du costume est fabriqué à partir de matières plus souples et plus douces.

Boucliers

Grand bouclier (ou pavois) : également appelé cerf-volant ou bouclier-tour, ce large bouclier de métal ou de bois protège son utilisateur du menton à la pointe des pieds. Il doit être solidement attaché à l'avant-bras et la main du bouclier doit l'agripper fermement à tous les instants.

Ecu : ce bouclier est porté de la même manière qu'une rondache. Les écus sont généralement composés de métal, font de 1 m à 1,20 m de diamètre et peuvent être de différentes formes, de ronds à carrés, en passant par des ailes de dragons déployées. Un écu médiéval typique ressemble à un triangle pointant vers le bas.

Rondache : la rondache est généralement ronde et se porte sur l'avant-bras, tenue par la main du bouclier. Son poids léger comparé à celui de l'écu permet à l'utilisateur de porter d'autres objets dans cette main, même s'il ne peut pas manier ou porter une autre arme.

Targe : les targes sont des versions légèrement plus petites des rondaches.

Equipement divers

Amulettes : les amulettes sont des bijoux (parfois magiques) que l'on porte en pendentif accrochées à une chaîne. Le type de chaîne allant avec l'amulette augmente généralement la valeur esthétique des objets, mais pas ses propriétés magiques (le cas échéant). Vous ne pouvez porter qu'une seule amulette à la fois.

Bottes : les bottes sont normalement faites à la main par des cordonniers. Les bottes communes sont fabriquées en utilisant un modèle, mais les bonnes bottes sont conçues spécialement pour le pied d'un individu.

Bracelets : ces épaisses bandes de métal ou de cuir sont enroulées, fixées ou attachées à l'avant-bras d'un personnage.

Cape : les capes peuvent avoir n'importe quelle forme possible et être fabriquées à partir de presque n'importe quel type de tissu. Les modèles les plus communs sont composés d'une pièce de tissu circulaire avec un trou dans le milieu pour la tête et d'un morceau de tissu drapé à partir du cou, assemblés par une chaîne, une broche, un cordon ou des épingles.

Gantelets : les gantelets sont des gants blindés. Ils peuvent être faits de cuir, de plaques de métal ou de cottes de mailles. Chaque costume d'armure inclut des gantelets de type approprié. Les gantelets magiques sont généralement plus fins, plus légers et plus seyants que les variétés normales.

Ceinturons : les ceinturons sont semblables aux ceintures, à la différence près qu'ils ne servent pas à maintenir votre pantalon ou votre salopette, mais à porter les bourses, les gaines et autres sacoches.

Casques : composés de cuir renforcé ou de métal, les casques protègent une grande partie de la tête, excepté le visage et le cou.

Collier : un collier est un bijou de métal ornemental généralement fait à partir d'argent, d'or, de platine ou de tout autre métal précieux et orné de pierres précieuses. Un collier se porte toujours autour du cou et peut être de longueur variable.

Anneaux : les anneaux se portent aux doigts et sont souvent associés à un enchantement. Vous pouvez porter un anneau sur chaque main.

Arcs :

Arc court : il s'agit du premier arc jamais conçu. Les arcs courts font à peu près 1,50 m de long. Au fil des années, on a tout essayé pour augmenter la portée des arcs. Ils ont été allongés, ou bien on a mis l'accent sur leur flexibilité, sans modifier la longueur. Dans le premier cas, on a obtenu l'arc long.

Arc long : l'arc long est similaire à l'arc court, à l'exception près que l'arc est à peu près aussi grand que l'archer, généralement 1,80 m ou plus. Il a une meilleure portée que l'arc court.

Arcs composites : les arcs composites sont des arcs longs ou courts fabriqués à partir de plusieurs matériaux. Cela leur donne une plus grande flexibilité et donc une meilleure portée. Ils ont été développés après l'arc long ordinaire.

Flèches : comme son nom l'indique, la flèche légère est conçue pour la distance. Ce sont des flèches légères souvent utilisées pour la chasse. La plupart de ces flèches sont faites de bois de frêne ou de bouleau et font entre 90 cm et 1 m de long.

Armes à pointes :

Fléau : le fléau est composé d'une poignée de bois solide attachée à un sceptre de fer, un sceptre de bois muni de pointes ou une boule de fer à pointes. La poignée est reliée à son extrémité par un pivot ou une chaîne.

Morgenstern : le Morgenstern est un bâton de bois surmonté d'une tête de métal composée d'un étui de fer à pointes. Les étoiles du matin ont une longueur totale d'environ 1,20 m. Certaines de ces armes ont une tête ronde, ovale ou cylindrique criblée de pointes. Quelle que soit la conception du bâton, une longue pointe à percer dépasse généralement de la tête des Morgensterns.

Petites épées :

Dague : la dague typique possède une lame pointue et à double tranchant, contrairement à un couteau, qui a un seul bord coupant et qui est un peu plus court.

Epée courte : l'épée courte est le premier type d'épée a avoir été inventé. Elle a une lame à double tranchant d'environ 60 cm de long. La pointe de l'épée est généralement pointue, idéale pour percer.

Grandes épées :

Epée longue : on appelle généralement ces armes des épées à double tranchant, des épées de combat ou des épées de guerre. Dans de nombreux cas, l'épée longue a une lame à un seul bord tranchant. Il n'y a pas qu'une seule version de l'épée longue et leur longueur peut varier de 1 m à 1,40 m. Dans le dernier cas, la lame représente jusqu'à 1,20 m de la longueur totale. La plupart des épées longues ont une lame à double tranchant et une pointe acérée. Malgré la pointe, l'épée longue est conçue pour trancher, pas pour piquer.

Epée à deux mains : l'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. La lame a été allongée et la poignée a été étendue. Il faut alors deux mains pour manier l'épée correctement.

Epée bâtarde : également connue sous le nom d'épée à une main et demie, l'épée bâtarde dérive son nom du fait qu'elle se trouve à mi-chemin entre l'épée à deux mains et l'épée longue. Elle possède une lame à double tranchant et une longue poignée. La longueur totale de l'épée bâtarde va de 1,20 m à 1,50 m.

Haches :

Hache de jet : la hache à main ou la hache de jet est également connue sous le nom de hachette. La lame de la hache a une pointe d'acier acérée, contrebalancée par une nageoire pointue. Le manche court a une pointe sur le dessous et la tête peut avoir une pointe sur le dessus.

Hache d'armes : la version la plus commune de la hache d'armes est un bâton solide d'environ 1,20 m de long avec une lame en forme de trompette à un seul tranchant montée sur une extrémité. Les haches d'armes sont également appelées haches larges.

Armes contondantes :

Gourdin : la plupart des gourdins sont de solides bâtons de bois dur, étroits à la poignée et plus large à l'autre extrémité. Cette arme simple est utilisée depuis que l'humanité a commencé à utiliser des outils. Tout le monde peut trouver un morceau de bois robuste et le balancer, ce qui explique l'usage répandu du gourdin.

Masse : la masse est une descendante directe du gourdin de base : un bâton de bois avec une tête en pierre ou en fer. La conception de la tête varie : certaines sont à ailettes, tandis que d'autres ont des bosses pyramidales.

Bâton : le bâton est un morceau de bois d'une longueur allant de 1,80 m à 2,7 m. Les bâtons de haute qualité sont faits de chêne solide et sont ferrés de métal aux deux extrémités. Le bâton se manie avec les deux mains.

Marteau de guerre : le marteau de guerre se compose d'un manche de métal ou de bois surmonté d'une tête de métal. La tête est généralement un bloc, un cylindre ou un angle avec une face plate légèrement arrondie. Le poids de la tête rend le marteau idéal pour frapper et pénétrer tous les types d'armures.

Armes à projectiles :

Arbalète : une arbalète est un arc monté en travers d'un manche en bois ou en métal. L'arbalète est généralement faite en bois de frêne ou d'if. L'arbalète tire un carreau.

Carreau : un carreau est le projectile lancé par les arbalètes quelle que soit la taille de l'arme.

Fronde : la fronde de base consiste en une bande de cuir ou de tissu avec une bourse pour contenir les projectiles. L'arme se tient par les deux extrémités de la bande et tournoie au-dessus de la tête du lanceur. Lorsque la vitesse maximale est atteinte, le projectile est lancé en relâchant l'une des extrémités de la bande.

Bille : une bille est une boulette d'argile durcie ou de plomb coulée spécifiquement pour servir de munition à la fronde.

Fléchette : la fléchette est un petit projectile facilement dissimulable qui est lancé plutôt que tiré à partir d'un arc ou autre lance-projectiles.

Armes d'hast :

Lance : l'une des premières armes de l'homme, remontant aux époques les plus primitives. Les premières lances étaient des bâtons de bois taillés à une des extrémités. Lorsque l'homme a commencé à maîtriser les métaux, les pointes de lance étaient faites de fer et d'acier. Avec le développement d'armures plus lourdes, les fabricants d'armes ont commencé à tester différents types de fers de lance, ce qui a conduit au développement de nombreuses armes de guerre.

Hallebarde : la hallebarde est constituée d'une lame de hache semblable à un couperet montée sur un bâton d'environ 1,80 m de long en moyenne. La lame de hache est contrebalancée à l'arrière par une nageoire et est surmontée d'une pointe affûtée. La hallebarde combine les caractéristiques à la fois de la lance et de la hache.

Objets magiques et trésor

Le trésor peut prendre diverses formes. La valeur de l'argent est volontiers apparente. Elle donne aux personnages de la richesse, et avec la richesse viennent le pouvoir et l'influence. Cependant, il existe d'autres trésors, très enviables, que vos personnages ne voudront ni vendre ni donner. Il s'agit des objets magiques que vos personnages peuvent trouver et utiliser. Même si les prêtres et les magiciens de haut niveau (au-delà de ceux que vous pouvez atteindre dans Baldur's Gate) peuvent effectivement fabriquer des objets magiques, il arrive bien plus souvent que les personnages trouvent ces objets au cours de leurs aventures.

Les objets magiques sont d'une aide précieuse. Grâce à eux, les personnages peuvent obtenir des bonus au combat, lancer des sorts d'un seul mot, résister aux tirs les plus féroces et réaliser des exploits autrement impossibles. Les objets magiques ne sont toutefois pas tous bénéfiques. Certains sont maudits, suite à une mauvaise fabrication ou s'ils sont (plus rarement) l'œuvre d'un magicien fou ou maléfique.

Armes magiques : il peut y avoir une version magique de presque toutes les armes ordinaires. Les armes magiques les plus communes sont de loin les épées et les dagues. Une arme magique vous donne généralement un bonus de +1 ou plus, augmentant les chances d'un personnage de toucher une cible et de causer des dégâts. Les épées magiques peuvent être plus rapides à l'attaque ou encore plus coupantes que de l'acier normal. Quelle que soit la raison, les armes magiques donnent des résultats bien supérieurs aux lames non magiques, même les plus travaillées. Seule une poignée d'armes ont des pouvoirs encore plus grands.

Lorsque vous trouverez une arme magique, vous ne connaîtrez probablement pas ses propriétés. Ces propriétés doivent être apprises grâce à des recherches et des sorts. Identifiez les capacités de connaissance des sorts et des personnages pour obtenir des informations sur les caractéristiques de l'arme.

Armure magique : les armures enchantées sont complémentaires aux armes magiques. Ces armures ont un bonus de +1 ou supérieur par rapport à leur classe d'armure normale et sont donc plus résistantes et plus fines que les armures non magiques. Dans de rares cas, l'armure peut être investie de pouvoirs extraordinaires. Bien que ce genre d'armures soit généralement soigneusement fabriqué et méticuleusement gravé, les personnages peuvent découvrir les pouvoirs de l'armure en utilisant les mêmes méthodes que celles qu'ils utilisent pour découvrir les pouvoirs des armes magiques.

Potions et huiles : les huiles et potions magiques sont faciles à trouver mais difficiles à identifier. Elles se présentent en petites bouteilles, flacons, pots ou fioles et irradient visiblement de la magie. La fonction de base d'une potion peut être évidente, mais ses effets ne se manifesteront que lorsque vous la boirez. Les résultats peuvent être considérablement différents. Le buveur peut découvrir qu'il peut désormais résister à des températures extrêmes, soigner des blessures graves ou affronter les plus grands dangers sans peur. Il peut également se retrouver sous le charme de la première créature qui passe ou frappé de plein fouet par un poison puissant.

Parchemins : les parchemins constituent pain béni et un produit de luxe pour ceux qui lancent des sorts. En lisant les incantations consignées sur les pages, le prêtre ou le magicien peut instantanément lancer un sort. Il n'a pas besoin de le mémoriser. Certains parchemins peuvent être utilisés par tous les personnages, proposant des protections spéciales mais temporaires contre divers dangers, y compris des créatures mauvaises, des loups-garous, des êtres puissants venant d'autres mondes, etc. D'autres parchemins portent des malédictions hideuses ou humoristiques, mises en œuvre au moment de leur utilisation. La seule façon de savoir ce que contient un parchemin est d'identifier son contenu. Pour les parchemins contenant des sorts de magicien, cela nécessite un sort de lecture de la magie qui peut être lancé à volonté par tous les mages. Les magiciens peuvent également utiliser les parchemins de magicien pour écrire des sorts dans leur livre de sorts. Cette option apparaît sur la page des informations des objets.

Anneaux : les anneaux magiques peuvent être utilisés par de nombreuses classes différentes et peuvent conférer une grande variété de pouvoirs. Comme pour tous les objets magiques, certains anneaux peuvent être néfastes à votre personnage. Les anneaux maudits ne peuvent être enlevés qu'à l'aide de sorts.

Baguettes, Bâtons et Sceptres : ces derniers comptent parmi les objets magiques les plus puissants. Les baguettes sont généralement utilisées par les magiciens, leur permettant de lancer des sorts puissants en un tour de main. Les bâtons peuvent être utilisés par un magicien ou par un prêtre. Ils peuvent être vraiment destructeurs, écrasant même le pouvoir d'une baguette. Les sceptres sont les plus rares, apanage des rois-sorciers et des grands seigneurs. Ils sont accompagnés de la domination et du pouvoir. Rares sont ceux qui sont maudits ou dangereux. Les baguettes, les bâtons et les sceptres ne disposent pas d'une puissance illimitée. Chaque utilisation les affaiblit légèrement et consomme une charge.

Magie diverse : les objets magiques divers se trouvent au cœur des véritables trésors magiques. Chaque objet possède un pouvoir unique. Il existe par exemple des ceinturons qui donnent une force extraordinaire, des couvre-chefs qui rendent votre personnage plus élégant, des volumes rares qui augmentent les scores de caractéristiques et bien d'autres choses encore.

Crédits

Black Isle Studios

Division d'Interplay

Directeur de la division
Feargus Urquhart

Producteur
Chris Parker

Producteur en chef
Doug Avery

Testeur principal / Coordinateur Assurance Qualité
Erick Lujan

Testeur principal / Coordinateur des tests de données
Cory Nelson

Testeur exécutif / Coordinateur des tests multijoueurs
Steve Bokkes

Directeur du son
Charles Deenen

Marketing
Greg Peterson
Greg Bauman

Relations publiques
Krys Card

Bioware Corp

Producteur
Ray Muzyka

Assistant producteur
Ben Smedstad

Concepteur en chef
James Ohlen - directeur de la rédaction et de la conception

Conception principale du jeu
James Ohlen
Scott Greig
Ray Muzyka

Conception supplémentaire
Lukas Kristjanson
Rob Bartel
Matt Horvath
Ross Gardner

Auteur principal
Lukas Kristjanson

Auteurs supplémentaires
James Ohlen
Rob Bartel
Matt "The Tube" Horvath

Edition
Ray Muzyka

Conception fonctionnelle de l'interface
Scott Greig
Ray Muzyka

Saisie des données et Assurance Qualité principales
Kevin Craig
Andrew Nobbs

Saisie des données et Assurance Qualité supplémentaires
Ross Gardner
Richard Flierl
(et tous les autres employés de BioWare qui ont introduit des bogues !)

Maître du débogage
Ben Smedstad

Rédaction et compilation du manuel
Ray Muzyka
Lukas Kristjanson
James Ohlen
(merci également à Greg Peterson, Chris Parker et les gars de Wizards of the Coast.)

Directeur artistique
John Gallagher - responsable des graphismes conceptuels

Dessinateur principal des environnements
Dean Andersen

Dessinateurs supplémentaires des environnements
Arnel Labarda
Kelly Goodine

Dessinatrice de textures principal
Marcia Tofer (née Olson)

Textures supplémentaires
Russell Rice
Andy Metcalf

Dessinateur des effets spéciaux principal
Russell "Whitey" Rice

Maquettiste principal
Cass Scott

Maquettistes
Elben Schaefers
Jeremy Melchior
David Wilson
Scott Dakus
Trent Oster

Disposition de la scène
Marcia Olson
Russell Rice
Dean Anderson
Elben Schaefers
Cass Scott

Traitement artistique
Kalvin Lyle

Concepteur graphique
Daniel Walker

Portraits
Mike Sass

Dessins supplémentaires
Scott "Get the hell out of the art department Scott!" Greig

Directeur des animations
Dave Hibbeln

Animateur technique principal
Tobyn Manthorpe

Animateurs
Steve Gilmour
Tony de Waal
Henrik Vasquez
Rick Li
Larry Stevens
David Hibbeln

Animations supplémentaires
Chris Alexander
Brett Hardin

Programmeur en chef
Scott Greig - directeur de la programmation

Programmation du son et scripts IA principaux
John "The Evil Genius" Winski

Programmation / Conception, Outils de soutien du jeu / Editeurs
Don "Da Crimper" Yakielashek

Programmation des graphismes
Gilles Beauparlant

Programmation générale du jeu
Dan Morris

Programmation IA
Mark "Sailor Moon is my b*tch" Darrah

Programmeur en chefde l'interface utilisateur graphique
David "I'll be done with BG and working on MDK2 next week, honest" Falkner

Programmation multijoueurs
Mark Brockington

Mise en œuvre de la programmation LUA (ligne de commande)
Cameron Tofer

Scripts IA supplémentaires
Mark Darrah
James Ohlen
Don Yakielashek
Justin Smith

Outil d'installation
Don Yakielashek

Autre programmation
Stan Melax - directeur de technologie
Gautam Kamik
Debbie Greig

Administration système
David Hamel
Brett Hardin

Producteurs exécutifs
Ray Muzyka
Greg Zeschuk
(vive Battleground: Infinity!)

Remerciements spéciaux

Marcus Hopkins - 3D Labs

Joe Kreiner - Cyrix

Chris Cox et Kevin Spross - STB

Brian Brunning - 3Dfx

John Carsey - S3

Brett Schnepf et Matt Ployhar - Microsoft

Jason Della Rocca - Matrox

Jay Stocki - nVidia

Steve Cox et Greg Rusu – AMD

Toby Herman (Leviticus) et BG Chronicles

Les autres sites de nos fans : sans votre soutien, nous serions perdus. Merci les gars, vous êtes tous super.

Mr. Ed Zeschuk (et Coca Cola!)

Stagiaires : Graham "What flavor Squishy?" Jahns, Gautam Kamik

Brian Moore et le programme d'assistance de recherche industrielle (IR AP), et le Conseil national de recherche du Canada, pour nous avoir aidés lors du développement de ce jeu.

Interplay Productions

Vice-président du développement
Trish June Wright

Directeur Assurance Qualité
Chad Allison

Responsable AQ
Steve Victory

Superviseurs de projets AQ
Erick Lujan
Cory Nelson
Marvic Ambata

Testeurs AQ
Matt Golembiewski
Donnie Cornwell
David Fleischmann
Mark Pfeiffer
Jason Wang
Stephen Bokkes
Scot Humphreys
Lesley Mathieson
Damien Evans
Mark Holtzclaw
Edward Kang
Steve Hearst
Raphael Lopez
Jay Nielsen
David Parkyn
Robert Lark
Tom Quast
William Saunders

David Maldonado
Nicholas Hidalgo
Dany Martinez
Primo Pulanco
Daniel Levin
Matt Tiffany
Michael McCaa
Jonathan Jones

Directeur SI AQ
Frank Pimentel

Techniciens SI AQ
Bill Delk
Tom Quast
Christian D. Peak

Techniciens de compatibilité
Derek Gibbs
John Parker
Louie Iturzaeta
Ed Robles
Joshua Walters

Supervision du son
Charles Deenen
Craig Duman

Conception / Edition du son
Ann Scibelli (EFX)
Tim Walston (EFX)
Harry Cohen (EFX)
Eight Ball Sound
Gregory Allen
Charles Deenen
Larry Peacock
Adam Levenson
Charles Deenan

Sons et images numériques
Effets sonores vocaux
Frank Welker
Gloria Soto
Sly & Stu

Enregistrement du bruitage
Cecilia Perma de West Productions

Bruiteur
Mike Salvetta

Edition du bruitage
Kevin Frayser
Eight Ball Sound

Musique
Michael Hoenig

Musique supplémentaire et supervision
Rick Jackson
Brian Luzietti/Ron Valdez

Casting / Supervision voix off
Chris Borders

Direction voix off
Ginny McSwain

Distribution
Neal Ross
Amber Hood
Bernadette Sullivan
Bert Kramer
Bill Farmer
Brian George
David Prince
Dee Bradly Baker
Dian Pershing
Ed Gilbert
Eril Boen
Frank Welker
Gregg Berger
Grey Delisle
Hamilton Camp
Hidi Shannon
Jane Signer
Jason Marsdn
Jeff Bennett
Jennifer Darling
Jennifer Hale
Jim Cummings
Jim Meskimen
John Mariano
Melissa Disney
Michael Bell
Michael Gough
Rob Paulsens
Kevin Michael Richerdson
April Winchell

Ingénieur voix off
Julian Cook (Marc Graue Studio)

Editeurs voix off
Frank Szick
Kevin Frayser

Contôle du son
Craig Duman
Tom Baker (Oasis)

Mixeur de ré-enregistrement
Charles Deenen

Administration sonore
Gloria Soto

Mixé en son DolbySurround à Interplay.

Merci à Shannon Wood de la Fête de la renaissance pour son aide précieuse.

Services vidéo proposés par
Dave Cravens
Stephen Miller
Bill Stoudt
Dan Williams

http://www.interplay.com

Grand maître Web
Robert "The Innkeeper" Berzins

Coordinateur Web
Ingrid "Frenzie" Moon

Concepteur en chef
Garett "Jonny Finite" Barnes

Maître Web assistant
Chad "Agnostik" Schroeder

Localisations

Coordinateur de localisation
Neil McKenna
(Interplay Europe)

Assistance de localisation
Tom Decker
(Interplay US)

Techniciens de localisation
Justine Anacreonte
(Interplay Europe)
Natalija Benjovski
(Interplay Europe)

André Horn
(Interplay Europe)
Rafael Lopez
(Interplay US)

Voix étrangères enregistrées aux SPG Studios, Burbank, CA, Etats-Unis

Services créatifs

Responsable administratif
Julie Anne Garcia

Concepteur graphique en chef
Tracie D. Martin

Remerciements spéciaux

(de Chris Parker)

Dan/ John/ Marcia/ Scott/ Mike/ Tobyn/ Russ de Bioware (pour avoir proposé du matériel graphique sans y être obligé), James/ Ray/ Luke/ John/ Ben/ Scott de Bioware (pour ne pas m'avoir tué même si l'idée leur a plusieurs fois traversé l'esprit), Matt Marshall de Bioware (pour nous avoir aidé avec les questions les plus fréquemment posées sur le jeu), Reg Arnedo (pour l'équilibre du jeu), Ryan/ Dave/ Kihan/ Feargus/ Raphael/ Reg (pour ma santé d'esprit), Chris Avellone (pour tous ces livres et quelques exemples de superbe écriture), Jeremy Barnes (pour avoir tout gardé en ordre), "Jfinite", Julian Ridley (pour son immense aide sur les localisations), Genevieve Ostergard (RP sans pareil au début du projet), Jennifer Hendrix (pour avoir payé les factures quand on aurait probablement dû les ignorer), Chuck Camps, Margo Engel et Polly Tracy (pour avoir organisé nos nombreux déplacements et avoir fait des succès de nos expositions commerciales), John Wunder et Mike Pacholik (pour s'être occupé de tous les besoins du réseau), tous les gens d'Interplay qui ont simplement demandé où en était le projet parce qu'ils étaient impatients d'y jouer (contribuant ainsi à garder nos équipes motivées), tous les copains/ copines/ maris/ femmes/ amis/ parents furieux pour avoir continué à aimer ceux d'entre nous qui ont travaillé de longues heures sur ces jeux parce que c'est tout ce que nous désirons faire, ainsi qu'à tous les fan du jeu (parce qu'il y a des moments où la seule raison pour laquelle nous n'avons pas choisi la voie la plus facile, c'est que nous savions que vous l'apprécieriez, et parce que ça en valait bien la peine).

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes en cours d'installation ou de fonctionnement du jeu, veuillez suivre les étapes ci-dessous :

1. Vérifiez le fichier « Readme » (lisez-moi) du CD

2. Notez tous les messages d'erreur

3. Consultez le site Web d'Interplay à l'adresse suivante : http://www.interplay.com

pour tout savoir sur les problèmes rencontrés, les mises à jour et les programmes patchs.

4. Appelez le service clientèle / Assistance Technique d'Interplay France au numéro suivant :

01.41.06.59.97 du mardi au vendredi de 17H00 à 19H00 ;

ou en dehors de ces horaires, le service clientèle d'Interplay Europe au :

00.44 (0)1628 423.723

Pour certains problèmes, vous serez appelé à contacter votre fournisseur de matériel.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez les personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous ou un membre de votre famille est épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertiges, affaiblissement de la vue, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions durant une partie, arrêtez de jouer IMMEDIATEMENT et consultez votre médecin.

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous trouverez plus de renseignements sur tous les jeux d'Interplay en consultant notre site Web à l'adresse suivante :

http://www.interplay.com.

Vous pouvez commander des jeux, des guides et des articles divers auprès de nos vendeurs au :

+44 1628 423723.

Vous pouvez également nous contacter par :

courrier électronique : Europe@interplay-uk.com

fax : 01.53.53.15.84

ou nous écrire à l'adresse suivante :
Interplay France
Centre REGUS
12 / 14 Rond Point des Champs Elysées
75008 PARIS

OU ENCORE AU SIÈGE D'INTERPLAY EUROPE AU :
CUSTOMER SERVICES
INTERPLAY PRODUCTIONS LTD,
HARLEYFORD MANOR
HARLEYFORD, MARLOW, BUCKINGHAMSHIRE
SL7 2DX
ROYAUME-UNI
FAX : +44 (0)1628 423 777

VOUS RETROUVEREZ ÉGALEMENT NOS CONCOURS, TRUCS ET ASTUCES SUR LE 3615 INTERPLAY (2.23 F TTC/M) OU AU 08 36 68 24 68 (2.23 F TTC/M)

SITE WEB D'INTERPLAY

« Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons continuellement de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'opportunités. Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberespace nous ravit. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront bientôt disponibles.

Encore une fois, bienvenue ! »

Brian Fargo

www.interplay.com

GARANTIE

Si ce produit s'avérait défectueux, Interplay s'engage à le remplacer gratuitement, dès réception, à condition que vous y joigniez une preuve d'achat et que les frais de port soient payés.

SERVICE DE REMPLACEMENT À VIE

Si le CD ou le support était endommagé par l'utilisateur ou par usure normale, nous nous engageons à remplacer le support endommagé dès réception à condition qu'il soit accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal d'une valeur de 5 livres sterling afin de couvrir le support de remplacement, les frais de port et l'emballage.

Interplay se décharge de toute responsabilité en ce qui concerne les dommages-intérêts accessoires ou indirects.

Ceci n'affecte pas vos droits statutaires.

Veuillez renvoyer vos CD à :

Customer Services - Returns
Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor
Harleyford
Marlow
Buckinghamshire
SL7 2DX
Royaume-Uni

ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL

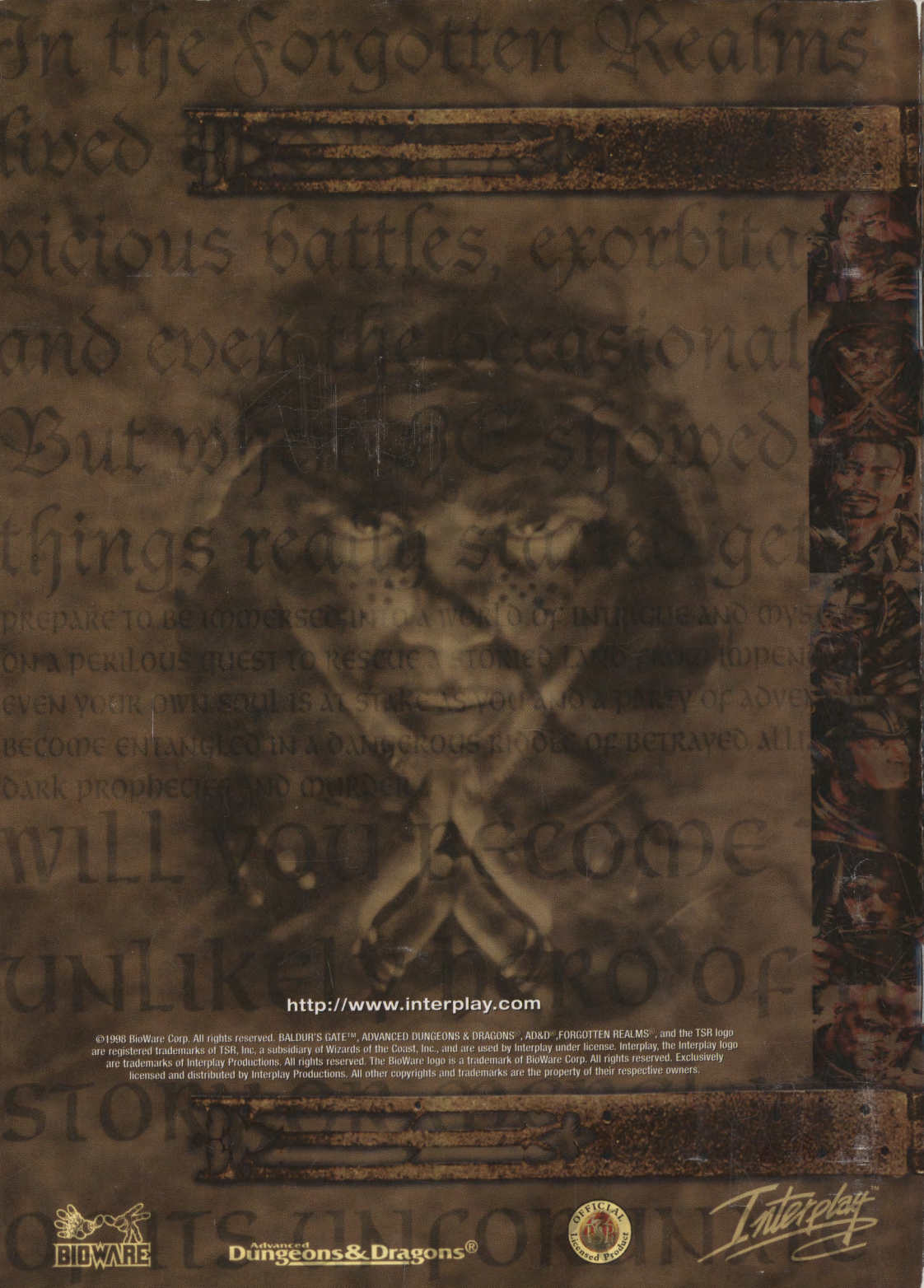
Le programme ci-inclus est sous licence d'Interplay et est destiné exclusivement à ses clients selon les termes indiqués ci-dessous. L'ouverture de cette boîte ou l'utilisation de ce disque signifie que vous acceptez ces termes. Interplay vous accorde donc une licence non-exclusive pour l'utilisation du logiciel ci-inclus et du manuel selon les conditions établies dans l'accord de licence du logiciel (veuillez consulter le fichier readme).

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.



http://www.interplay.com

©1998 BioWare Corp. All rights reserved. BALDUR'S GATE™, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, AD&D®, FORGOTTEN REALMS®, and the TSR logo are registered trademarks of TSR, Inc, a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Interplay, the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. The BioWare logo is a trademark of BioWare Corp. All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

BIOWARE

Advanced Dungeons&Dragons®

OFFICIAL Licensed Product

Interplay™